
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PA
1,50€
PC-TOP-PLAYER
AÑO III ● Nº 20
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas.
IVA INC.
PORTUGAL: 750$
TOWER COMMUNICATIONS
ESTE MES:
A-10 CUBA!
TUNNEL B-1
ALIEN TRILOGY
DEATH RALLY
STEEL PANTHERS 2
BLOOD & MAGIC
BACK TO BAGHDAG
WARCRAFT 2
ASTÉRIX Y OBÉLIX
MADDEN '97
F-22 LIGHTNING II
TERMINATOR: SKYNET
FIRO & KLAWD
PC FÚTBOL 5.0
DIABLO
VERSAILLES 1645
TOONSTRUCK
NBA LIVE '97
THE CROW
HEROES II of Might and Magic
ASALTO AL MEDIEVO
A FONDO DE TOMB RAIDER Y ORION BURGER
8 413042 303039 00020

**PC-PLAYER**

**AÑO III - NÚMERO 20**

**Director-Editor**
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
**Director Adjunto**
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
**Edición**
Rafael Mª Claudín Di Fidio

**Colaboradores**
Antonio J. Novillo, Emilio Arias, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Victor Sánchez, Pedro López, Angel L. Mozún, Walter Lewin

**Jefe de Diseño**
Fernando García Santamaría
fegarcia@towercom.es
**Maquetación**
Alberto Martín Sanz
**Tratamiento de imagen**
María Arce Giménez

**Publicidad**
Patricia Martínez (Madrid)
(91) 661 42 11
Pepín Gallardo (Barcelona)
(93) 213 42 29

**TOWER LABS**
**Jefe Servicio Técnico**
Óscar Rodríguez
**Responsable de Laboratorio**
J. Mariano Ferrera
**Editora**
Almudena Prieto
**Atención Técnica**
Javier Amado

**Suscripciones**
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

**PC TOP PLAYER** es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

**Director General**
Antonio M. Ferrer Abelló
**Director Financiero**
Francisco García Díaz de Liaño
**Director de Producción**
Carlos Peropadre
**Directora Comercial**
Carmina Ferrer
**Director de Distribución**
Enrique Cabezas
**Asesor Editorial**
Mario de Luis
**Redacción, Publicidad y Administración**
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
**Filmación**
Filma Dos
**Impresión**
Pantone
**Distribución**
SGEL




**Depósito legal:** TO-1128-1995
**ISSN:** 1135-3759






## EL RETORNO DE LA PIRÁMIDE PITAGÓRICA

Muchos han sido los que han intentado penetrar en la inexpugnable fortaleza de Tomb Raider. Sobre ella enviaron ya a las huestes metereológicas; le cayó una paradójica tormenta de lava y nieve, un tifón furibundo hizo temblar sus cimientos, aguas torrenciales por los suelos y una fuerte lluvia de fuego en las alturas casi logran destruir su complejo equilibrio. Pero no fueron capaces. Hubo quien, incluso, probó a golpearla con el látigo de la indiferencia. Infructuosamente. Sin embargo, nuestros audaces hombres (que, dicho sea de paso, no fueron enviados a luchar contra los elementos de la naturaleza, pero tuvieron que soportarlos), con su andar cauteloso y su mirada fina, lograron evitar las sombras y se asombraron, lógicamente, mientras se internaban dificultosamente en las ricas entrañas del videojuego y... ¡lo resolvieron! (Son unos auténticos "pitagorines"). El fruto de su sudor ha tomado la forma de artículo en cuatro páginas que te ofrece las principales pistas para llevar a Lara Croft hasta la mismísima Atlántida, más allá de una pirámide infausta.

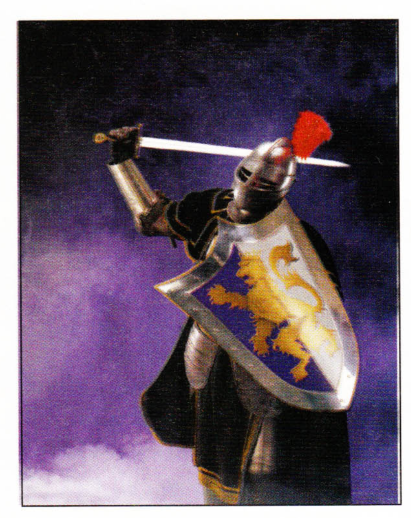
También desvelamos el secreto de otra pirámide. Se trata del estupendo videojuego Orion Burger, en el que unos extraterrestres, cual gráciles Cleopatras, intentan "merendarse" a los seres humanos. Te damos las más importantes pautas para resolver las difíciles pruebas que tienes que superar.

Por si el esfuerzo y el sudor de nuestros colaboradores no fueran bastante, el resto de la redacción se ha visto envuelta en un fabuloso frenesí de juegos que también ha dado sus frutos, que han caído maduros. En efecto, en este ejemplar hemos superado con creces el número de comentarios, de modo que, aparte de calidad sobrada, esta vez tienes la variedad asegurada. El más importante de los productos que comentamos se ha merecido la portada, y además ocupa las páginas del Megagame. Se trata de Heroes of Might & Magic II, un sólido programa de estrategia, segunda parte del conocido título que cosechó gran éxito en el pasado. Sólo debo añadir que dentro del CD-ROM te ofrecemos en exclusiva la demo de este programa.

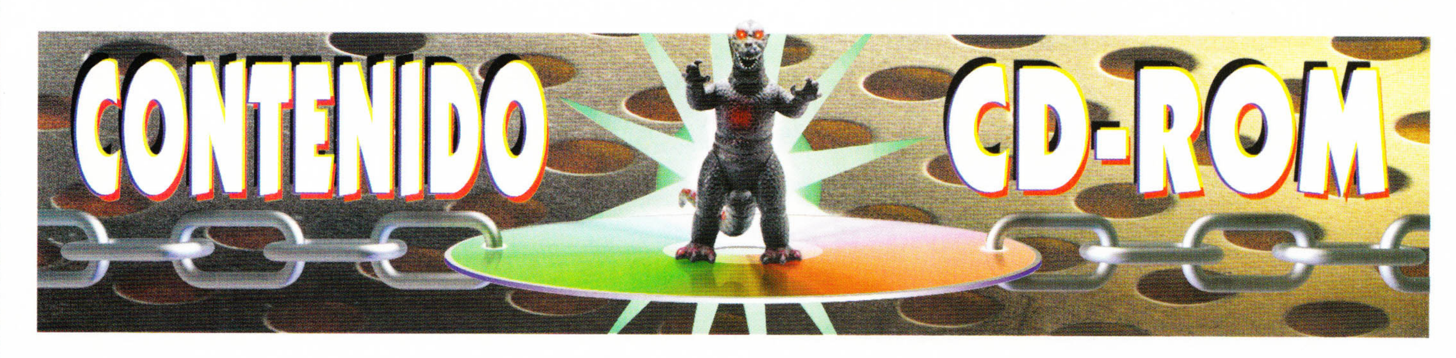
La próxima vez que nos veamos estaremos ya casi en pleno Otoño, de modo que aprovechad los pocos días de invierno que nos quedan. ¡Hasta pronto!

## ÍNDICE





Un valeroso guerrero a punto de segar varias cabezas de un solo sablazo es el tema central de nuestra portada del mes. Se trata de una imagen del estupendo programa Heroes of Might & Magic II, un título que destila calidad por los cuatro costados. La segunda parte del conocido videojuego de la compañía New World Computing se centra también en el apasionante mundo de la estrategia medieval.




**Como hicimos en los meses precedentes, procuramos ofreceros el CD-ROM con las mejores demos del mercado. En esta ocasión debemos destacar la de Heroes of Might & Magic II, nuestro magnífico Juego del Mes.**



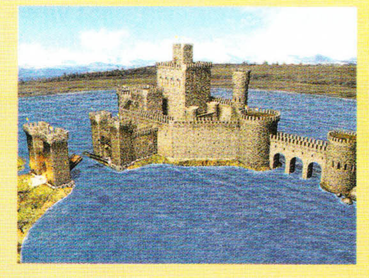
**Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y si es o no jugable, observa la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a los comentarios. Podrás ver todos los ficheros BAT tecleando PCP en el directorio raíz del CD-ROM.**

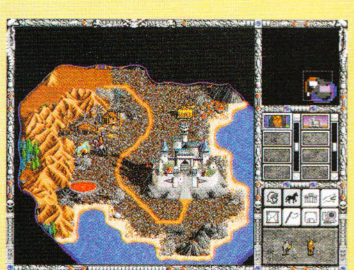


## HEROES OF MIGHT & MAGIC II

**RUN:** H2DEMO.BAT

Nuestra demo del juego de portada requiere Windows 95 para funcionar. Aunque la versión final también ofrece modo DOS, para jugar necesitas tener instalado en tu ordenador el famoso entorno de ventanas. Si nuestro fichero BAT no logra ejecutar el programa instalador, ejecuta desde el Explorador de Archivos el fichero H2DEMO.EXE que encontrarás en el directorio H2DEMO del CD-ROM. La demo requiere tener instaladas las librerías DirectX, por lo que, si no es tu caso, las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM. Al tratarse de un fichero comprimido bastante grande, la demo tarda bastante en instalar en los sistemas más lentos.





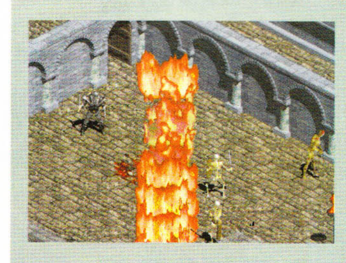


## DIABLO

**RUN:** DIABLO.BAT

Si tienes instalado Windows 95, podrás jugar con la demo del último producto de Blizzard: Diablo. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta desde el Explorador el archivo DIABLO.EXE del directorio DIABLO del CD-ROM y podrás ver el vídeo de presentación y jugar con uno de los tres guerreros que ofrece la versión final ya a la venta en la calle.

Este programa requiere DirectX para funcionar (si no lo tienes instalado todavía, lo puedes encontrara en el directorio UTIL del CD-ROM).





## LEYENDA



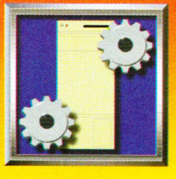
Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



Demo no jugable visible desde el disco duro

# FIFA SOCCER 97

**RUN:** FIFA97.BAT

La demo de Fifa Soccer '97 es jugable desde el CD. Nuestro fichero BAT ejecuta la versión del sistema operativo MS-DOS (FIFADOS.EXE en el directorio FIFA97 del CD-ROM).

Si tienes instalado el Sistema Operativo Windows 95 en tu ordenador, te recomendamos que ejecutes el archivo FIFAWIN.EXE sito en el directorio antes comentado desde el Explorador de Windows. Algunas tarjetas gráficas Super VGA pueden requerir de un *driver* tipo UNIVESA para que la demo funcione correctamente.



# VIRTUA COP

**RUN:** SWIV3D.BAT

Con Windows 95 instalado en tu ordenador, podrás disfrutar de la demo de **Virtua Cop**, que te permitirá jugar en la primera sección del primer nivel. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a la demo, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio VCOP del CD-ROM. El programa de instalación añadirá al sistema la librería DirectX si no la tienes instalada todavía.



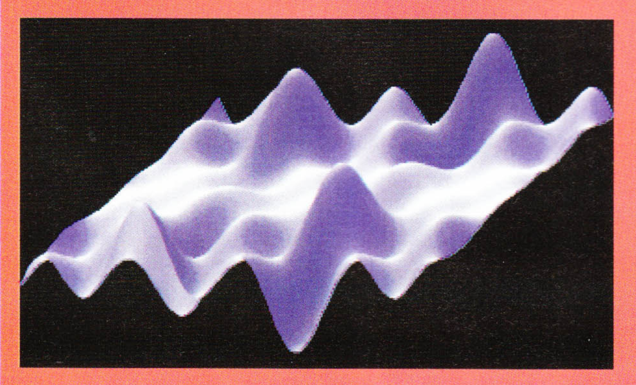




# CURSO JUEGOS

**RUN:** CURSOJ.BAT

En el directorio CURSOJ encontrarás el programa que acompaña a la sección "Cómo crear tus juegos". En el fichero 3DIMEN2.EXE se ve la representación de objetos 3D con luces aplicadas. El fichero 3DIMEN2.PAS se corresponde con las fuentes del programa en lenguaje Pascal.



# SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Todos los programas que te ofrecemos tienen su correspondiente fichero BAT, que ejecuta o instala cada una de las demos o aplicaciones del CD-ROM. El nombre de estos BAT viene en los recuadros de explicación de las demos que aparecen en las páginas de la sección Contenido CD-ROM. Debido al amplio número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente las instrucciones que aparecen en los ficheros BAT o en estas páginas antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. La mayor parte de los problemas surge por desinformación.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de lunes a jueves de 16 a 18h, y viernes de 13 a 15h.
Teléfono: (91) 661 42 11
Fax: (91) 661 43 86

## POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

### PROBLEMAS DEL CD

- Al introducir el disco, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar", o la unidad no logra leer el CD.

**Solución:** Asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén correctamente instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. Cabe la posibilidad de que, por problemas de transporte y manipulación, el disco haya sido dañado. En este caso, envía directamente el disco a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Javier Amado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para tí.

### PROBLEMAS DE EJECUCIÓN

- Cuando ejecuto el programa, en la pantalla, el mensaje: "memoria insuficiente".

**Solución:** Aumenta la memoria convencional configurando adecuadamente tu CONFIG.SYS o AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa como MEMMAKER.

- Cuando ejecuto un programa en mi ordenador, éste vuelve al Sistema Operativo.

**Solución:** Sólo tienes que aumentar el numero de FILES en el CONFIG.SYS

### PROBLEMAS CON OTRAS APLICACIONES

- Algunas aplicaciones que antes funcionaban no lo hacen después de pasar el MEMMAKER.

**Solución:** Es probable que hayas desactivado, sin darte cuenta, el uso de la memoria expandida utilizada por otros programas.

# CONTENIDO CD-ROM



## WARCRAFT 2

**RUN:** WAR2.BAT

Coincidiendo con la aparición de la versión en castellano de *Warcraft 2*, te ofrecemos la versión share del programa (en inglés). Necesitas tener 14 Mb. de espacio libre en el disco duro. Una vez instalado en tu ordenador, en el directorio WAR2, ejecuta WAR2.EXE para acceder al programa.



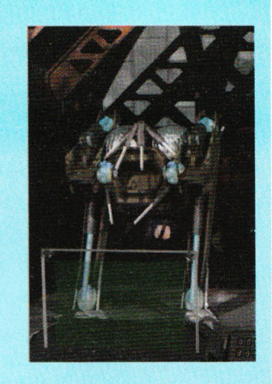


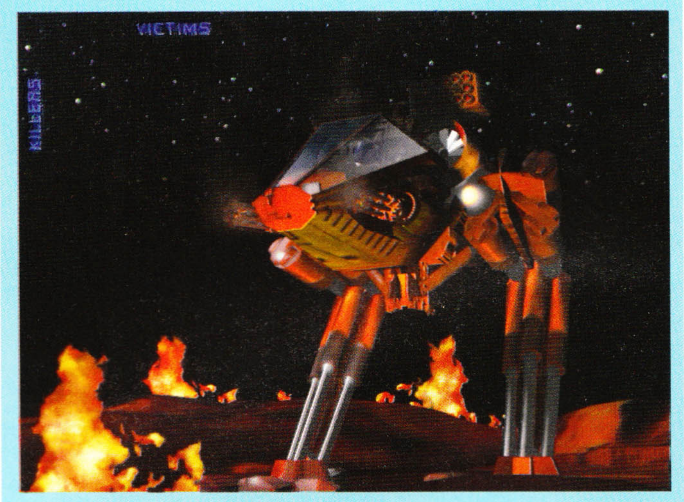


## SHATTERED STEEL

**RUN:** SSTEEL.BAT

Para instalar la demo de **Shattered Steel**, necesitas tener 27 Mb. de espacio libre en el disco duro. Una vez instalada en el directorio SSTEEL de tu disco duro, ejecuta SETUP.EXE para configurar la demo, y SSTEEL.EXE para ejecutarla. Algunas tarjetas gráficas Super VGA pueden requerir de un *driver* tipo UNIVESA para funcionar.







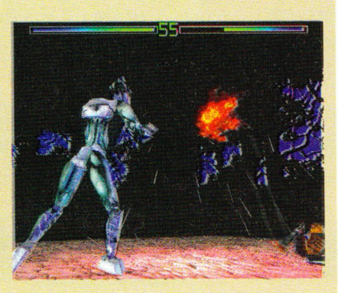

## CYBERGLADIATORS

**RUN:** CYBERGLA.BAT

Si ya tienes instalado el entorno de Microsoft Windows 95 en tu ordenador, podrás jugar con dos luchadores de Cybergladiators directamente desde el CD-ROM. Si nuestro fichero BAT no logra acceder correctamente a tu Windows, ejecuta desde el Explorador de Programas el fichero CYBER.EXE que se encuentra en el directorio CYBERGLA del CD-ROM. La demostración requiere tener instaladas las librerías DirectX, que puedes encontrar en el interior del directorio UTIL del CD.

Te aconsejamos que leas atentamente la ayuda que aparece al ejecutar la demo, ya que en ella están las teclas que usan nuestros luchadores para desenvolverse en pantalla, tanto las del primero como las del segundo.






## KRAZY IVAN

**RUN:** KIVAN.BAT

La demo de **Krazy Ivan**, de Psygnosis es jugable desde el CD-ROM, siempre y cuando tengas instalado Windows 95 en tu ordenador. Necesitas tener las librerías DirectX instaladas en tu equipo (las encontrarás en el directorio UTIL del CD). Si nuestro fichero BAT no arranca la demo, desde el Explorador de Programas ejecuta el archivo KRAZY.EXE del directorio KIVAN del CD. La demo te muestra un nivel del juego.



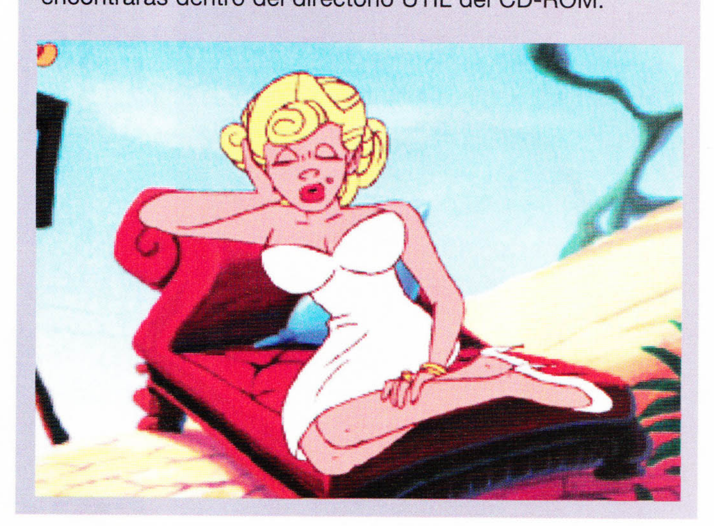
# CONTENIDO CD-ROM



## DISCWORLD 2

**RUN:** DW2.BAT

Con Windows 95 instalado en tu ordenador, podrás utilizar la demo de **Discworld 2**, que te permitirá jugar una pequeña parte del programa. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a la demo, ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio DW2 del CD-ROM. Esta demo requiere tener instaladas las librerías DirectX en el sistema operativo. Las encontrarás dentro del directorio UTIL del CD-ROM.

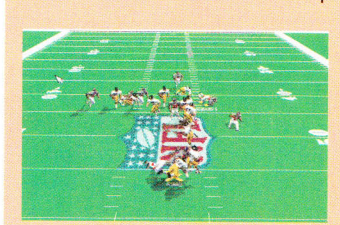




## MADDEN '97

**RUN:** MADDEN97.BAT

Para instalar la versión demo de **Madden '97** de EA Sports necesitas 14 Mb. de espacio libre en el disco duro. Cuando el fichero BAT haya instalado la demo en el directorio MADDEN, ejecuta el fichero SETUP.EXE para configurar la demo, y MADDEN.BAT para ejecutarla. Te permitirá jugar un corto partido para ver cómo funciona el juego. La demo requiere un mínimo de 580K de memoria convencional libres para funcionar.








## PHANTASMAGORIA 2

**RUN:** PHANT2.BAT

Aquí puedes disfrutar del *trailer* del sangriento **Phantasmagoria 2** de Roberta Williams. Si quieres ver este vídeo puedes utilizar el programa shareware llamado Quickview que hemos incluido en el interior del directorio PHANT2 del CD-ROM.

Las opciones del programa Quickview aparecen cuando pulses las teclas "ALT+O". Para salir del programa tienes que presionar "ALT+X". Para ejecutar un vídeo, sólo debes situarte sobre el mismo y pulsar ENTER.

Otra posibilidad que tienes para disfrutar del vídeo es emplear el reproductor multimedia que posee Windows, y podrás visionar el fichero AVI.





## C&C: RED ALERT

**RUN:** REDALERT.BAT

La estrategia bélica de *Command & Conquer* regresa con el magnífico **Red Alert**. Si tienes instalado Windows 95 en tu ordenador, podrás visualizar esta demo del programa. Se trata de un vídeo que te muestra diferentes animaciones y escenas del juego. Si nuestro fichero BAT no logra acceder a tu Windows, ejecuta desde el Explorador el archivo RA_WIN95.BAT que aparece en el directorio REDALERT del CD-ROM. Requiere tener instaladas las librerías DirectX para funcionar (las encontrarás en el directorio UTIL del CD-ROM). En algunos ordenadores, el ordenador se resetea al salir de la demo. No te preocupes si éste es tu caso: es debido a alguna incompatibilidad de la misma con tu tarjeta gráfica, pero no afectará al ordenador.



## HYPERBLADE



**RUN:** HBDEMO.BAT

La demo de **Hyperblade** es jugable, siempre y cuando tengas instalado el Sistema Operativo Windows 95 en tu ordenador. También necesitas tener las librerías DirectX instaladas en tu equipo (las encontrarás dentro del directorio UTIL del CD), y si nuestro fichero BAT no logra ejecutar la instalación, desde el Explorador de Programas ejecuta el archivo SETUP.EXE del directorio HBDEMO del CD-ROM. La demo incluye una parte jugable, y un *trailer* de vídeo accesible desde el programa principal. La demo requiere 16 Mb de RAM para funcionar correctamente.





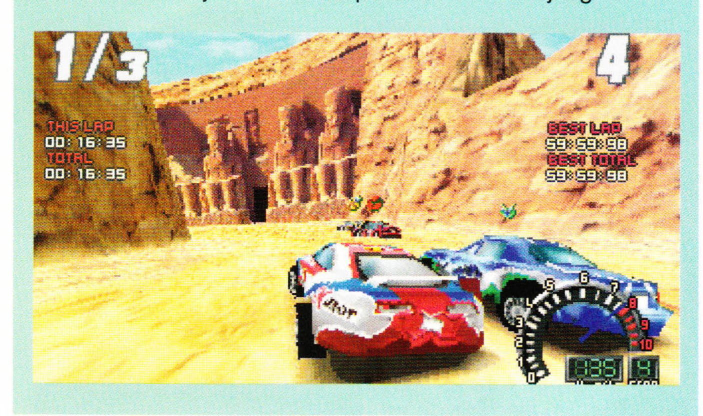

## SCREAMER 2



**RUN:** S2DEMO.BAT




Nuestro fichero BAT te conduce directamente al programa de instalación de la demo del vertiginoso título **Screamer2**. Una vez instalada en el directorio de tu elección, ejecuta SETUP para configurarla, y S2.BAT para ejecutarla. Algunas tarjetas gráficas requieren de un *driver* tipo UNIVESA para lograr el correcto funcionamiento de esta demo. Aun así, no todas las tarjetas son compatibles con este juego.



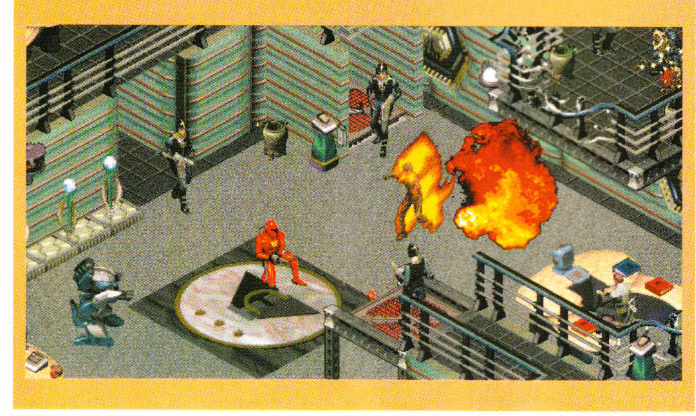

## CRUSADER 2: NO REGRET



**RUN:** CRUDEMO.BAT



Para instalar la demo de **Crusader 2: No Regret** necesitas tener 39 Mb. de espacio libre en disco duro. Una vez instalada en el directorio CRUDEMO de tu disco duro, ejecuta SETUP.EXE para configurarla y REGRET.EXE al ejecutarla.



## BLAM! MACHINHEAD



**RUN:** BLAM!.BAT

La demo visual del programa **Blam! Machinehead**, de Eidos/Core, es visible desde el CD. Nuestro fichero BAT te conducirá hasta ella. Para pasar de vídeo a vídeo, pulsa la tecla ESC.






## PUNKY DUCK





Los más pequeños de la casa quedarán realmente encantados con este nuevo héroe de Condor Software. Este patito bonachón debe liberar a sus amigos, limpiando de paso su comarca de los terribles monstruos que la han invadido. En resumen, se trata de un título simpático, aunque reservado más bien para los rorros de la casa...

## CH GAMEPAD

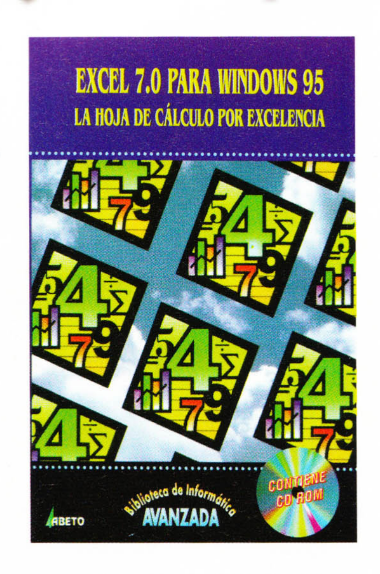



Proein, S.A. distribuirá en España los nuevos periféricos de la compañía CH Products. Un ejemplo de la estrecha relación de estas dos empresas es este nuevo **CH Gamepad**, un *pad* muy interesante que cuenta con seis botones de disparo, dos auto-disparo, y un largo cable para poder jugar lejos del monitor con comodidad y el subsiguiente reposo de los ojos. Su forma ergonómica recordará a muchos al *pad* de la consola Playstation, así como a algún otro de PC (es el caso del *pad* SideWinder Pro de Microsoft). Ideal para quien busque la jugabilidad por encima de todo.

## NUEVOS LIBROS ABETO

Abeto Editorial se está decantando por las guías fáciles que permiten un acceso rápido y directo a los temas más atractivos de la Red de redes. Los tres primeros volúmenes de su serie "Lo más web" se centran en temas de indudable interés para el cibernauta: los negocios, el cine y el sexo. Se trata de libros manejables, acompañados por un disquete, que ponen su granito de arena en la iluminación del todavía muy oscuro y desconocido mundo de Internet. Su precio es de 795 pesetas

Otro producto de la compañía es su revisión de Excel 7.0 para Windows 95, dentro de su serie Biblioteca de Informática Avanzada. Si quieres pedir alguno de estos ejemplares dirígite a Abeto Editorial. Tlf: (91) 6614211.

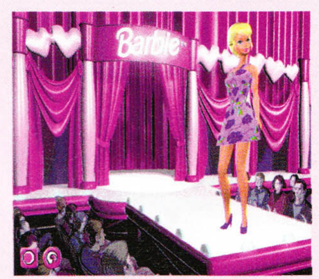



## BARBIE CREA TUS VESTIDOS




Las más pequeñas de la casa, y alguna no tan pequeña, como ya hemos podido comprobar por aquí, se verán sorprendidas por esta intromisión del ordenador en la vida de sus muñecas. Cuando superen el primer momento de estupor, sabrán apreciar este producto, que les permite diseñar y confeccionar los vestidos de su Barbie. El software viene acompañado por una tela especial para impresora y accesorios de adorno para los vestidos, como zapatos o 33 ml. de pintura. Además, ofrece desfiles virtuales en tres dimensiones con los modelos creados para poder apreciar cómo quedarán en la muñeca.






Un producto decididamente dirigido a las almas más cándidas del hogar, que son las únicas que sabrán apreciar convenientemente la grácil y única oportunidad que les ofrece la compañía Mattel Media.

## IMPRESIONISTAS

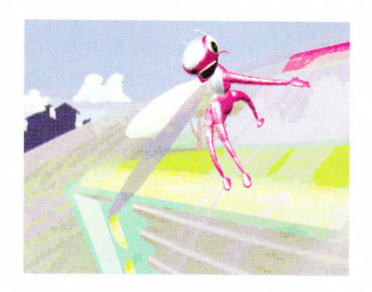


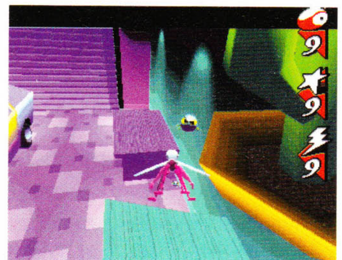

Los más importantes impresionistas se encuentran en el interior de esta nueva colaboración entre Abeto Editorial y Virtual Software. Se trata de un CD-ROM multimedia que aparece en la serie titulada "Pintores Universales". Entre los genios de ese movimiento que aquí comentan están Toulouse Lautrec, Van Gogh, Gauguin, Cézanne, Renoir, Degas, Monet, Manet, y un etcétera en el que están incluidos los nombres señeros de esta capital época de las artes plásticas. Un producto de indudable interés para todos los amantes del arte y la cultura. Para más información, dirígete al teléfono (91) 6614211.




## BANZAI BUG

Se espera que hacia el mes de Marzo de este mismo año aparezca esta producción de la casa Grolier Interactive. Se trata de un programa que destaca por su originalidad, pues, por lo que hemos podido entender, es una especie de simulador de vuelo de insecto. Esperamos con impaciencia la aparición de un producto que promete refrescar el aire viciado por las segundas partes y los clones. Un poco de originalidad es de lo más saludable, máxime con argumentos como el de este juego. No recomendable si te asustan los bichitos.










# NOVEDADES DE VIACOM NEW MEDIA

**Aunque lleva poco tiempo dentro del mundillo del software, esta empresa es bastante conocida por los usuarios, pues se trata de un líder indiscutible de la comunicación mundial.**

Viacom forma parte de MCA, una gran multinacional que engloba compañías tan dispares como Universal y Paramount, las famosas productoras cinematográficas de Hollywood, Nickelodeon, el gigante de la televisión, CIC, gigante del vídeo, e incluso con parte de acciones en compañías como Virgin o Interplay. Una auténtica reunión de titanes. La incursión de Viacom en el mundo del software lúdico como tal fue poco menos que accidental.

En efecto, sus primeros títulos eran educativos como Director's Lab, pero las poderosas bases de la compañía posibilitaron que aparecieran sus primeros juegos, como el conocido *Are you afraid of the Dark?*, basado en una serie de éxito de su "sucursal" Nickelodeon. En este pequeño reportaje nos adentramos en las novedades de la compañía a largo plazo, ya que otros títulos nos llegarán antes y por ello os hablaremos más en profundidad de ellos. Entre

VIACOM

éstos se encuentran los títulos *Slamscape*, un arcade para Windows 95; *Cheap Things*, una serie de CD's que giran alrededor de los personajes Beavis & Butt-head con utilidades para Windows; *Deathdrome*, un arcade de naves; o *Enemy Nations*, un juego de estrategia.

Los programas de los que vamos a hablaros en el interior de estas páginas serán las estrellas indiscutibles del segundo semestre de 1997. Como vas a ver, hay productos para todos los gustos: Viacom se harán notar.

E. ARIAS

## JOE'S APARTAMENT

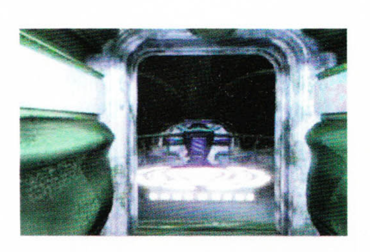
Basado en la película del mismo nombre que se estrenará durante este año, en la que el protagonista indiscutible es un simpático enjambre de cucarachas que han sido generadas por ordenador. En la versión de videojuego, debemos controlar a los susodichos bichitos en una aventura gráfica muy entretenida. Tu única misión en la vida es ayudar a Joe (el dueño del apartamento). Diseñada para Windows 95, gráficamente será uno de los juegos más impactantes de la próxima temporada, así que esperamos con impaciencia su llegada.

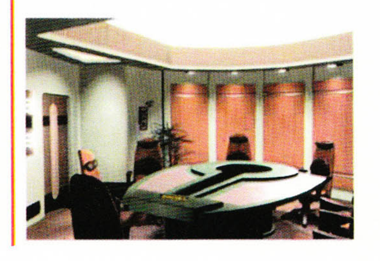




## STAR TREK: VOYAGER

La nueva serie de la popular e interminable saga **Star Trek** (por cierto, ¡a ver cuándo llega a nuestro país!) también contará con su juego correspondiente en fechas próximas. Los nuevos protagonistas de la serie deben acometer esta aventura que no sólo transcurre en el interior de la nueva nave, sino que se hace un sitio en el espacio exterior. En efecto, deberemos acercarnos a planetas extraterrestres y atender todas las llamadas de socorro que pueda haber. Además, el programa también cuenta con una importante parte de simulador, ya que al enfrentarnos con naves enemigas pasaremos a una especie de especial y espacial arcade.





# MTV'S AEON FLUX

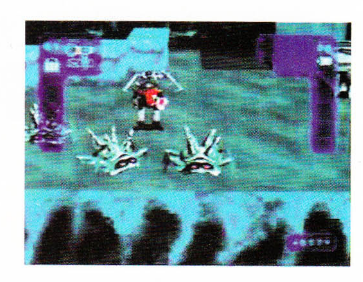
Si te gustaron los programas *Fade to Black* y *Tomb Raider*, **Aeon Flux** es la alternativa de Viacom New Media a esos dos grandes éxitos del mundo de los videojuegos. Basado, como *Virtual Stupidity*, en una serie de dibujos animados de la cadena de televisión musical MTV, también cuenta con una protagonista femenina, y su desarrollo sigue punto por punto el de los juegos anteriormente comentados: entorno 3D, enemigos por doquier y una jugabilidad grandiosa. Además, los poseedores de tarjetas gráficas 3D dispondrán de una versión especial que aprovechará completamente las enormes posibilidades de estos periféricos.

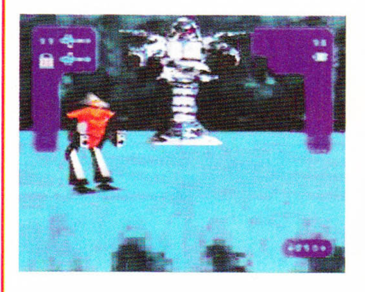




# THE DIVIDE'S: ENEMIES WITHIN

Seguimos con los juegos en tres dimensiones. Ahora le toca el turno a un pequeño robot, que es el que debe adentrarse en unos peligrosos laberintos repletos de enemigos. Al contrario de Aeon Flux, no nos encontramos ante un juego realmente 3D, ya que éstas se refieren únicamente a la perspectiva isométrica que nos ofrece la cámara. Diseñado para el entorno Windows, también aprovecha plenamente las capacidades de las tarjetas gráficas preparadas para aprovechar las 3D.





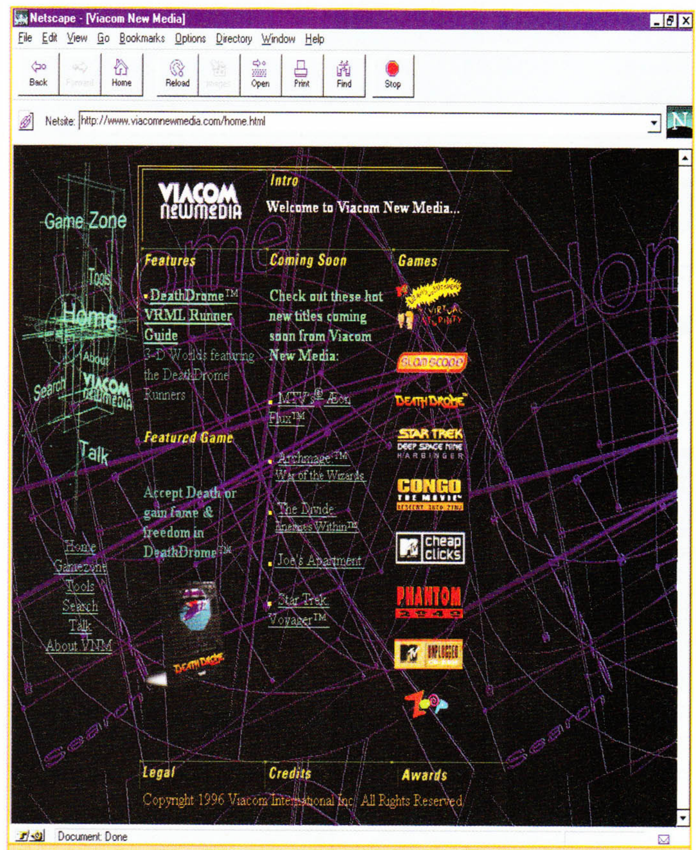


# ARCHMAGE

Los amantes de los juegos de rol quedarán encantados con **Archmage**. Se trata de una de las apuestas más fuertes de Viacom para los próximos meses. Es un juego de mazmorras en tiempo real por Internet. Es decir, podrás enfrentarte a otros miembros de la red con tu personaje. Los gráficos no son nada del otro mundo, pero la posibilidad de jugar contra personas de todo el planeta es más que atractiva. Hasta ahora se encuentra en pruebas en Estados Unidos, por lo que esperamos que cuando el programa esté finalizado pueda llegar al resto del globo.






## PÁGINA WEB

**Si quieres acceder a la página web que posee Viacom New Media dentro de la Red de Redes, Internet, tienes que dirigirte a la siguiente dirección: http://www.viacomnewmedia.com**

**En su interior encontrarás toda la información que desees acerca de sus próximas novedades, así como diversas demos de sus productos, e información corporativa sobre sus actividades. Si quieres descubrir los secretos que esconden sus nuevos productos, es una visita imprescindible para ti.**




# PLUTONIUM PACK

**COMPAÑÍA: 3D REALMS ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE**

En breve aparecerá una nueva actualización del genial arcade de la compañía 3D Realms *Duke Nukem 3D*, que en esta ocasión nos llega de la mano de la propia casa programadora. Se trata de un producto imprescindible para todos los amantes de este legendario programa, pues ofrece un nuevo capítulo completo que los fascinará. Lo cierto es que esta nueva ampliación es de una calidad sobrada, y realmente merece la pena acercarse a ella.

Por lo demás, el paquete presenta también algunas otras cualidades que lo hacen recomendable. Te ofrece distintos temas de escritorio para el entorno de Windows 95 y Microsoft Plus, que están basados, como es lógico, en ese increíble arcade en tres dimensiones, así como un editor renovado que te permite crear tus propios niveles. No tenemos aquí el sitio justo y necesario para ponderar todas sus virtudes, pero en breve lo podrás disfrutar en tu tienda habitual.

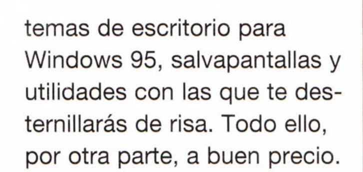




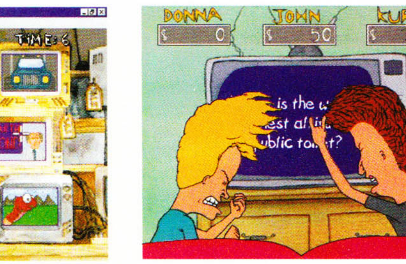

# CHEAP CLICKS

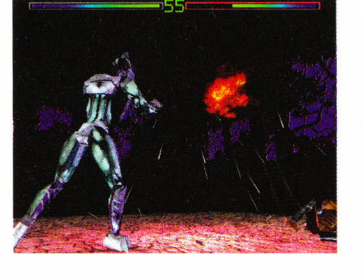
**COMPAÑÍA: VIACOM NEW MEDIA ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN**

Tras el fenomenal éxito cosechado por los irreverentes Beavis & Butt-Head, no se ha hecho esperar un producto como **Cheap Clicks**, que gira alrededor de los dos desternillantes personajes. Se trata de distintos CDs que incluyen los más divertidos juegos aparecidos dentro de *Virtual Stupidity*, así como otros que todavía son desconocidos para nosotros. Además, incluyen los ya clásicos temas de escritorio para Windows 95, salvapantallas y utilidades con las que te desternillarás de risa. Todo ello, por otra parte, a buen precio.







# CYBER GLADIATORS

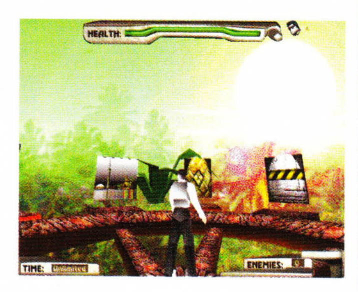
**COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE**

Sierra también ha decidido internarse en el peligroso mundo de la lucha, hasta el momento del dominio de las compañías Sega y Namco, con este estupendo título. El toque inconfundible de la compañía del genial matrimonio Williams se deja notar en la calidad de las tres dimensiones en las que está realizado el programa. Los amantes de los juegos de lucha tienen que hacer una parada obligada junto a estos gladiadores cibernéticos. Cabe, por último, los espectaculares efectos de luz que encontrarás a lo largo de tus batallitas, siempre que tengas tiempo de ponerte a pensar en los detalles en el fragor de la lucha cuerpo a cuerpo..

# SOUL TRAP

**COMPAÑÍA: MICROFORUM ● DISTRIBUIDOR: COMPUTER 2000**

No cesan de aparecer programas que, de una manera o de otra, imitan las característi-cas del quizá sobrevalorado *Doom*; lo mismo sucede, desde hace relativamente poco, con otro título de culto, *Fade to Black*. Pues bien, en este caso se ha pro-ducido una simbiosis de ambos programas en un juego no exento de calidad, que muy pronto estará entre nosotros. Su futurista argu-mento te introducirá en la piel de un misterioso agente secreto. En **Soul Trap** te espera una vida peligrosa.



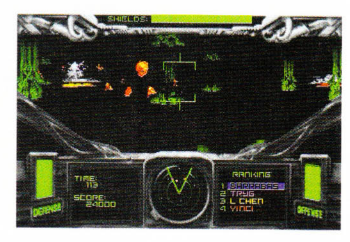




# T-MEK

**COMPAÑÍA: WARNER INTERACTIVE**
**DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER**

También en esta oca-sión estás ante un programa basado en el sistema de juego de otro. Se trata de un producto hecho a imagen y semejanza del laureado *Mechwarrior*. Este nuevo título proviene de la máquina recreativa de Atari. Tienes que controlar a unos poderosos artefactos futuristas que, como no podía ser de otra forma, luchan entre sí por la posesión de uno u otro terruño.





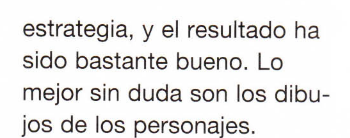





# MAGIC THE GATHERING

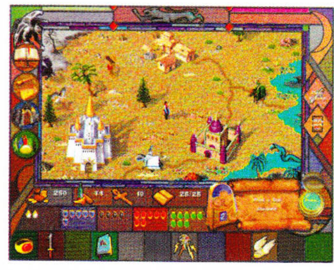
**COMPAÑÍA: ACCLAIM ● DISTRIBUIDOR: ARCADIA**

¿Quién no recuerda el juego de cartas homó-nimo que causó furor el año pasado? Acclaim se ha decidido a meterse de lleno en él, utilizando sus personajes para realizar un programa muy cercano a producciones tipo *Warcraft*. Del juego de mesa, en efec-to, han pasado en una transi-ción inicua al campo de la estrategia, y el resultado ha sido bastante bueno. Lo mejor sin duda son los dibu-jos de los personajes.





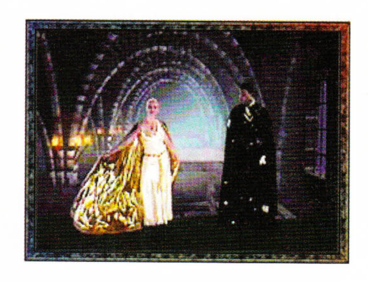




# MAGIC THE GATHERING

**COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.**

También Microprose quiso acercarse a ese juego de cartas, y ninguna de las dos compañí-as ha optado por cambiar el nombre, de modo que nadie los va a distinguir muy bien. En cuanto a lo que es el juego en sí, la diferencia no puede ser mayor, pues esta compañía ha preferido tomar el juego en su forma más ori-ginal. Esto es, se trata sim-plemente de una versión para ordenador del juego de cartas, aunque se le ha incluido una especie de "modo campaña" por si te apetece ponerte a batallar contra el ordenador. Acon-sejable para incurables amantes de los tableros.



# PREVIEW

## AMOK

**COMPAÑÍA: SCAVENGER**
**DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER**

Los entornos tridimensionales se tornan cada vez más reales, en todos los muchos sentidos que tiene esta afirmación. En esta ocasión, las tres dimensiones han llegado para animar (y socorrer) un peculiar arcade en el que la "navecilla" protagonista (el diminutivo simplemente es cariñoso) tiene que atravesar violentamente los más diversos niveles.



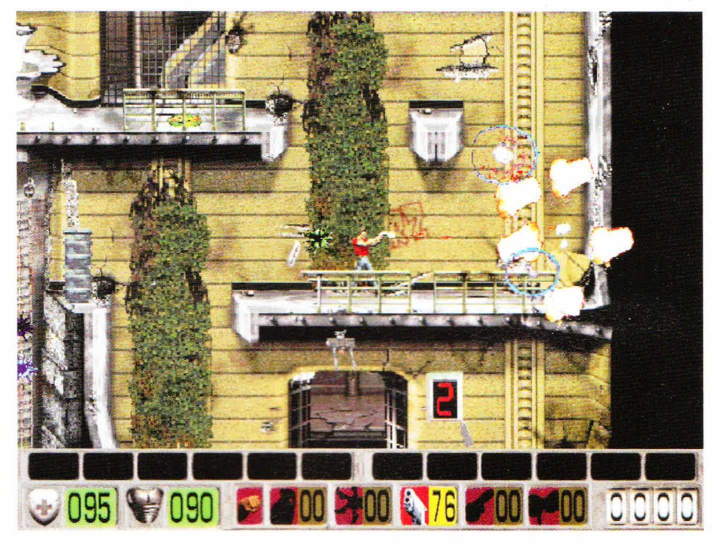
Por fin los señores de la compañía Scavenger se prodigan con un título, a la espera de su previsiblemente estupendo Into the Shadows. Como aperitivo no está mal.



## HUNTER HUNTED

**COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL EDUCATIVE**

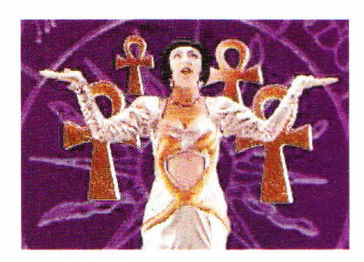
El cazador cazado de la compañía Sierra tiene que superar las más diversas fases en este conseguido programa de plataformas. Se trata de un título al estilo de los conocidos *Prince of Persia*, de Broderbund y *Bermuda Syndrome*, de Interactive Media. Los numerosos adeptos que tiene este peculiar sistema de juego podrán solazarse a gusto gracias a esta nueva producción que los introducirá en las alcantarillas de cualquier gran ciudad moderna. Los olores no son demasiado agradables, pero la jugabilidad es innegable.




## KILLING TIME

**COMPAÑÍA: STUDIO 300 ● DISTRIBUIDOR: PROEIN S.A.**

Una oscura mansión es el escenario idóneo para desarrollar este arcade en tres dimensiones. Los programadores de *Captain Quazar* han sido los encargados de llevar a buen término este título, que viene a confirmar que las secuelas de *Doom* son ideales para matar el tiempo. Fantasmas, *zombies*, y demás bichos de mal vivir te acompañaran en este juego.







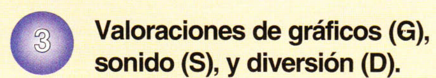

## AREA 51

**COMPAÑÍA: MIDWAY ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE CENTER**

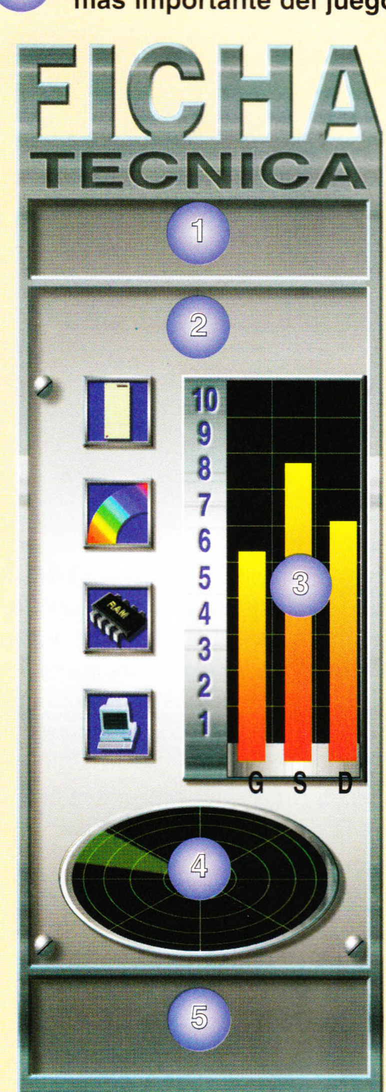
Una vez más llega hasta nuestros ordenadores un trepidante arcade de mirilla salido de los rincones más visitados de los salones de máquinas recreativas. Si antes fuera el increíble *Virtua Cop*, ahora nos llega este **Area 51**, que rebosa calidad y acción. Un título especialmente dedicado a los "jugones" más incurables, que deberán enfrentarse valientemente y con reflejos frescos a los más peligrosos alienígenas.




La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre los juegos. La encontrarás en cada comentario.




1. Nombre del juego y número de discos o CD´s.
2. Compañía, distribuidor, nº jugadores y precio.
3. Valoraciones de gráficos (G), sonido (S), y diversión (D).
4. Nota global sobre cien del juego comentado.
5. Frase que destaca la parte más importante del juego.




# ÍNDICE




# HEROES OF MIGHT & MAGIC II

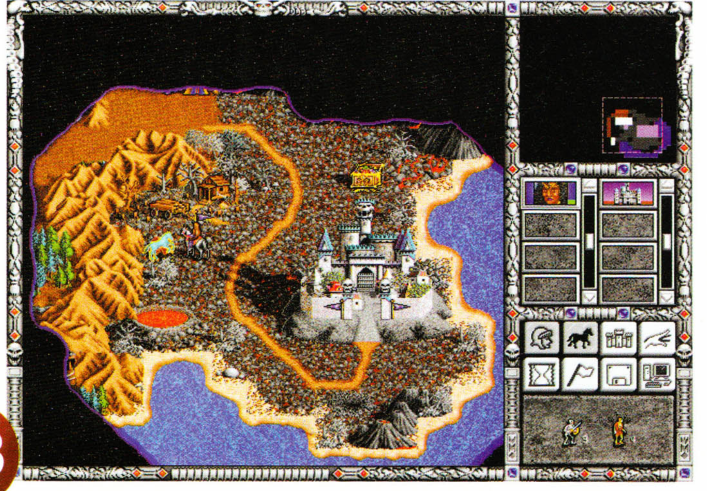
**Orcos, caballeros, vampiros, magos... Vuelven las andanzas medievales de la gran saga medieval de New World Computing, en una versión bastante mejorada respecto a la primera parte.**

Cuando las cabezas pensantes de esta redacción (más concretamente nuestro bienamado redactor jefe...), me sugirieron que debía comentar el Juego del Mes, quedé francamente encantado. Eso sí, cuando me enteré que se trataba de un juego de estrategia medieval, mi gozo quedó en un pozo... En su día, sólo llegué a ver la primera entrega de este juego durante cinco minutos, y no me gustó

Así pues, mi sorpresa fue mayúscula al introducirme en las entrañas de este formidable título. Se trata de uno de los mejores y más entretenidos programas que he podido ver en mi vida (hasta el momento algo breve).

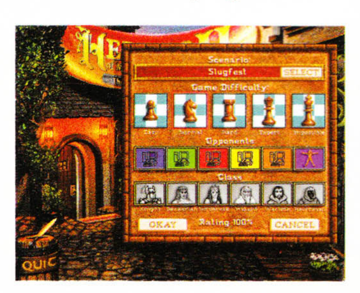


Aunque sus gráficos y su sonido, lamentablemente, no son nada del otro mundo (luego pasaré a comentar con más detalle este tema), la jugabilidad que ofrece **Heroes of Might & Magic II** es increíble. Si te despistas un poco te puedes quedar pegado a la pantalla de tu ordenador una noche entera en vela, como en efecto me ha llegado a pasar a mí (¡si hubiera sido sólo una...!).



Basado en la mítica saga de rol *Might & Magic*, de esta misma compañía, este juego retoma a todos los protagonistas de tan ilustre clásico en un programa realizado, básicamente, a imagen y semejanza de *Civilization*, pero con escenas mitad arcade, mitad estrategia de juego de tablero.

El programa te ofrece la posibilidad de cubrir tu odisea medieval eligiendo entre jugar niveles sueltos, realizar una campaña con uno de los protagonistas, cargar una partida anterior o jugar una partida multiusuario (nada más y nada menos que de hasta ocho jugadores en red). Por si esto fuera poco, han decidido incluir un magnífico editor de niveles al estilo de los que ya hemos visto en juegos de la calidad de *Warcraft II* o *Duke Nukem 3D*, con lo que la vida del producto se alarga hasta el infinito, sobre todo si tenemos en cuenta que irán apareciendo nuevas misiones en CD-ROMs de recopilación, así como a través de la Red de redes.













Una vez hayas elegido el tipo de juego que más te guste, debes seleccionar al general de tu audaz cuadrilla. Éste puede ser desde un simple pero aguerrido caballero (*knight*), hasta un misterioso mago (*mage*), un poderoso hechicero (*wizard*), o un oscuro necromante (*necromancer*, resucitador de muertos), entre otras muchas clases de combatientes con distintas particularidades. Dependiendo de tu elección comenzarás con uno u otro tipo de guerreros a tu servicio (la cantidad inicial de los mismos es aleatoria). Cada uno de ellos cuenta, por supuesto, con sus correspondientes ventajas y limitaciones. Cada personaje posee su tipo de castillo y territorio, de acorde a sus artes y poderes mágicos. Puedes mejorar cada castillo, tanto el inicial como los que conquistes, invirtiendo el dinero y piedras preciosas que recojas por el camino o consigas jornada a jornada en las minas que reclames.

Respecto al anterior *Heroes of Might & Magic*, se ha mejorado en gran medida el estilo y la estructura de juego. En efecto, no sólo los castillos han perfeccionado considerablemente su aspecto, sino que los edificios se pueden mejorar, invirtiendo más en ellos, y consiguiendo gracias a ellos mejores y más preparados ejércitos. Además, aparece ahora un mercado, en el que puedes comerciar con tus piedras preciosas.

Éste es el desarrollo general del juego. Excepto en el modo campaña, el objetivo cambiará respecto a cada misión, por lo que tienes que estar muy atento al tamaño del mapa y al número de enemigos que en él comienzan a jugar. Estos detalles son muy importante, ya que de ellos dependerá en gran medida la duración que va a tener cada una de las partidas.

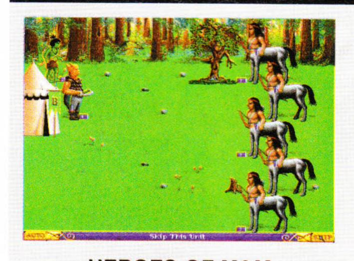
Pero pasemos a comentar otros aspectos destacados del juego. Como antes hemos mencionado, los gráficos no son demasiado espectaculares, aunque sí lo bastante atractivos para un juego de este género. Se trata de gráficos Super VGA bastante sencillos, aunque muy coloristas, sobre todo en lo que se refiere a la visión general del mapa y los menús. La parte mejor diseñada en este sentido son las caras de los diferentes personajes, así como los combates. En estos últimos podrás ver a tus preparadas fuerzas enfrentarse con fiereza sin par al enemigo sobre los diferentes terrenos, e incluso atacar castillos ajenos con una catapulta.



En los combates también es posible emplear la magia, la cual puedes conseguir mejorando la Torre del Poder en cada castillo, y haciendo que los capitanes de escuadra la visiten cuando se acerquen a ella. Cada castillo y territorio, por lo demás, cuenta con sus propias magias.

Todos estos combates también pueden ser visionados, si prefieres que el ordenador se encargue de llevar a cabo esta parte, aunque te aseguro que es bastante más divertido. Todos los personajes están muy trabajados por parte de los grafistas, ya que han diseñado cada detalle de sus movimientos por pantalla, así como sus ataques, o todas las magias del capitán de cada cuadrilla. Mención especial merecen las pequeñas animaciones de victoria, derrota o huida, que aparecen tras estos combates que, aunque son bastante pequeñas, muestran los sinsabores de cada combate.

## ALTERNATIVAS



**HEROES OF M&M**
New World Computing•Proein, S.A.
El original de un juego de padre y muy señor mío...

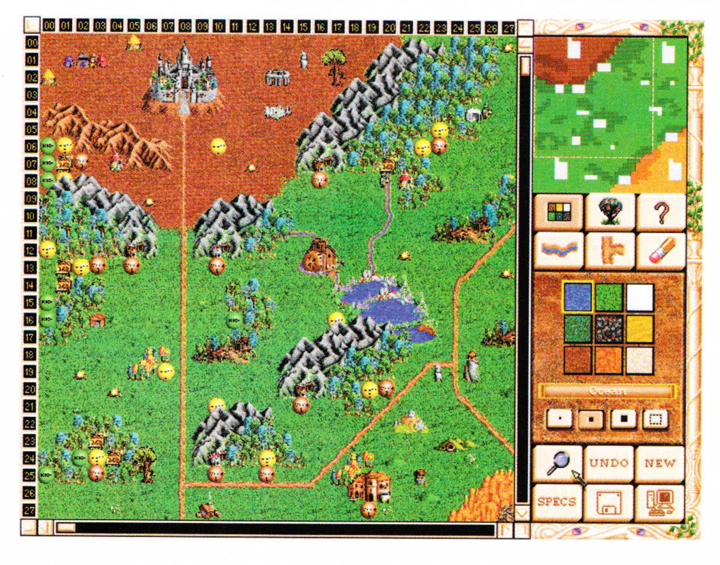


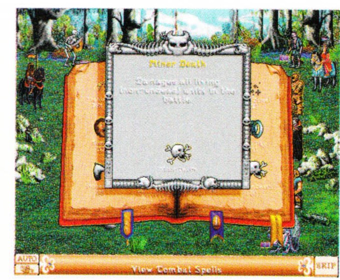
**C&C: RED ALERT**
Westwood•Virgin
Segunda entrega del gran éxito de la casa Westwood Studios.



**WARCRAFT II**
Blizzard•Ubi Soft
Más batallas entre orcos y humanos en el medievo, ahora en castellano.







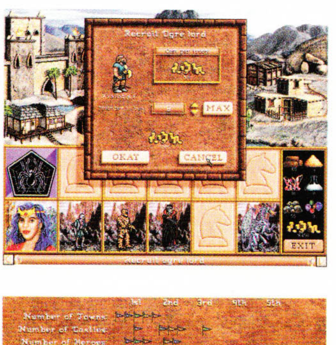
Otro de los apartados que ha sido muy preparado es el del sonido. Dentro del menú de configuración se te permitirá seleccionar entre música Audio CD o MIDI. La elección está en tu mano, por supuesto, pero si tu lector de CD-ROM no es muy rápido, es aconsejable que selecciones la segunda opción posible (ésta graba los ficheros MIDI a tu disco duro). Por lo demás, debes tener en cuenta que la primera opción te ofrece calidad digital. Los sonidos digitalizados también son bastante buenos, especialmente las explosiones de las magias y los espadazos. Mención especial merece el trote de los caballos.

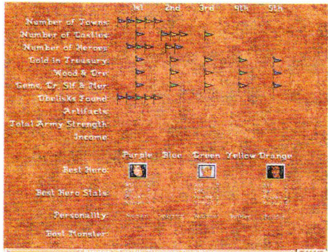
En resumen, aunque al principio puede parecer que su sistema de juego es demasiado extraño para tratarse de un programa de estrategia, tras jugar unas cuantas horas cambiarás de opinión. En efecto, la sabia mezcla de estrategia (tanto en el mapa como en la mejora de los castillos y ejércitos) y el arcade (en los combates), atraerá a los seguidores de ambos géneros. Así pues, se espera que este título sea un auténtico bombazo. Se trata, en definitiva, de un programa altamente recomendable en todos los aspectos.

Te aseguramos que te pasarás las horas muertas (suponiendo que volver a las más oscuras profundidades de la Edad Media sea tiempo perdido) con este título.

En resumen, si te gusta este tipo de juegos, no lo dudes: se trata de tu título de los próximos meses. Si ya conocías la primera parte, en ésta se han mejorado tantas cosas que incluso te puede llegar a parecer un título distinto. Para finalizar, me gustaría aclarar que mi opinión acerca de los programas de esta clase ha variado totalmente... ¿Para cuando podremos disfrutar de una tercera entrega? Esperamos que muy pronto.

D. GOZALO

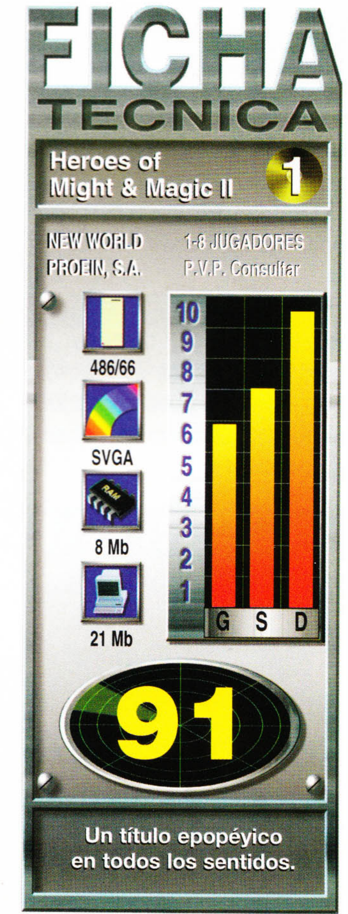







Es lo más cercano a un juego ideal. Además de sus diferentes modos de juego, la versión que va a aparecer dentro de nuestras fronteras se encontrará, tanto en voces como en textos, completamente traducido al castellano. Por su parte, el editor ya mencionado alargará la vida del producto considerablemente. La relación calidad/precio/duración del producto queda a favor de los que se atrevan a enfrentarse a este reto.






# THE CROW: CITY OF ANGELS

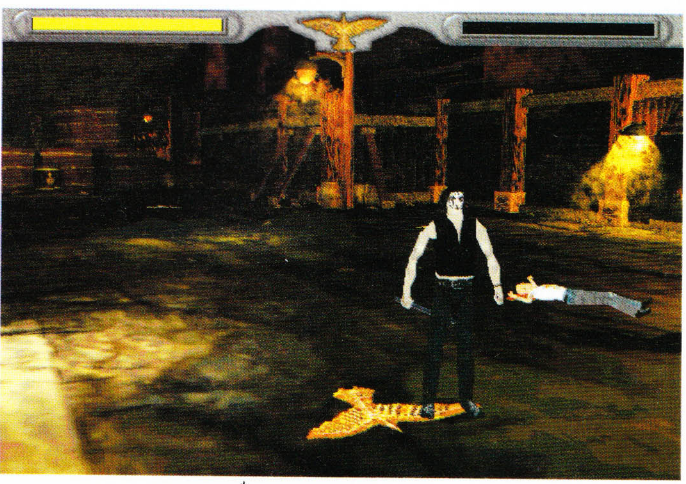
**En esta recreación de la película de igual nombre tienes que ejecutar una venganza para lograr la paz de espíritu.**

Una vez más, es el cine fuente de inspiración para un juego de ordenador. En estos días en que la originalidad es difícil de conseguir, qué mejor que explotar los grandes éxitos de taquilla que incorporan un importante y gratuito *marketing* al producto, además de evitar el siempre tedioso proceso de elaborar un guión. En este caso, se trata de una de las películas de acción del pasado 1996, *El cuervo: ciudad de ángeles*, la elegida para acercarse hasta nuestras pantallas.

Una oscura trama de venganzas y odio, de almas que no descansan en paz y violencia sin piedad se esconde tras esta película que, si bien no ha sido un éxito de crítica, ha sido muy bien tratada por la taquilla, con unas suculentas recaudaciones. Han sido los programadores de Acclaim, especialistas en juegos de acción, los encargados de dar vida a este producto que ahora comentamos. Y, como no podía ser de otra manera, se han decidido por un arcade de lucha. En este caso utiliza unos escenarios en tres dimensiones en los que puedes moverte con total libertad. Diversas cámaras te muestran las situaciones, de modo similar a *Alone in the dark*.



El juego comienza con la misma secuencia que la película, pero en este caso implementada con actores virtuales realizados mediante mallas poligonales para darle mayor sensación de realismo dentro de las tres dimensiones. Todos los personajes del programa se han realizado de este modo; en efecto, tienen gran parecido con los protagonistas reales del film.



Tras esta secuencia inicial, aparece el menú de opciones. Tienes la posibilidad de continuar la partida desde algunos puntos del juego, en los que te dan una contraseña. En un principio dispones de tres vidas, que aparecen en la parte superior izquierda de la pantalla, en forma de tres barras horizontales de energía. Si no consigues vencer a Judah, el malo de turno, con estas tres vidas, te verás condenado a vagar por el universo sin poder unirte a tu hijo en el cielo. Junto a este marcador de energía encontrarás otro que indica el nivel de energía de los rivales y la silueta de un cuervo, que te mostrará cuándo el tiempo que tienes para cada zona empieza a disminuir. Si esto ocurre, el protagonista se debilitará.

RECOMENDADO

Comienzas el juego en la puerta de una taberna de puerto. Ahí empiezas a dar salvajes mandobles a todo aquel que se cruce en tu camino, iniciando tu particular y sangrienta venganza. En principio puedes dar patadas, puñetazos, agarrar a tu contrario y agacharte. Tienes la posibilidad de usar como armas los múltiples objetos que encuentres en tu camino: botellas, navajas, machetes, barras de hierro, pistolas, bates, ametralladoras, etc. Cada uno de estos objetos bélicos tendrá

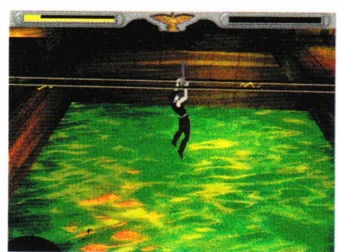




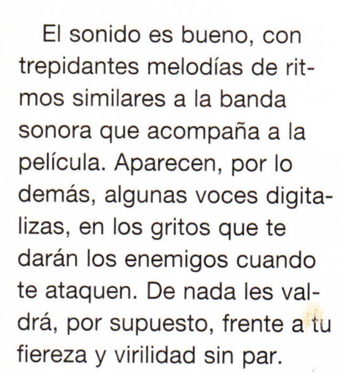


una capacidad de ataque, y una duración, como las armas de fuego, que una vez sin balas son francamente inútiles. Algunos de los enemigos que mates dejarán tras de sí una especie de cara, que te aumentará o recuperará la energía.

El programa está dividido en 11 fases. Tras algunas te darán una contraseña que te permitirá continuar desde ese punto cuando vuelvas a comenzar. Las distintas fases tienen en común el ambiente oscuro y tétrico que refleja a la perfección la fotografía de la película. Al final de cada grupo de fases aparecerá un enemigo de mayor entidad y dificultad, hasta que llegues a enfrentarte al mismísimo Judah.



El aspecto gráfico está cuidado, con unos escenarios muy bien resueltos, en los que se mueven con soltura los distintos personajes, modelados mediante polígonos, similares a los de otros juegos como *Fifa 97* o *Tomb Raider*. Se puede escoger entra alta y baja resolución, aunque es preferible el juego en el modo de alta resolución, pues su calidad es mucho mayor, aparte de la mayor cantidad de detalle que podrás apreciar. La cámara con que observas la acción no está fija, sino que varía para cada zona del decorado en que te encuentres. De este modo, algunas escenas las verás desde una perspectiva isométrica, otras desde otra lateral, cenital, etc. En algunas de estas perspectivas te será difícil controlar al protagonista.



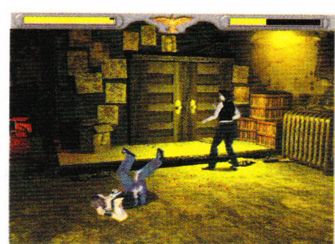
El sonido es bueno, con trepidantes melodías de ritmos similares a la banda sonora que acompaña a la película. Aparecen, por lo demás, algunas voces digitalizas, en los gritos que te darán los enemigos cuando te ataquen. De nada les valdrá, por supuesto, frente a tu fiereza y virilidad sin par.

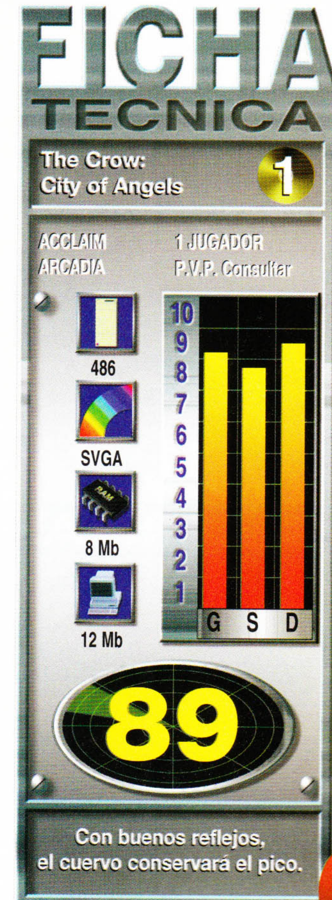
Globalmente, hay que decir que el programa es realmente bueno, con una alta calidad técnica, unida a un argumento interesante y repleto de acción. No llegará a aburrirte en ningún momento, y la dificultad está correctamente ajustada (puedes variarla, si lo deseas, en el menú de opciones), para que no sea fácil acabar el juego, pero tampoco algo totalmente imposible. Una vez más, los programadores de la compañía Acclaim han demostrado que son los auténticos número uno en los programas de lucha, con el permiso de Sega, por supuesto.

A. J. Novillo

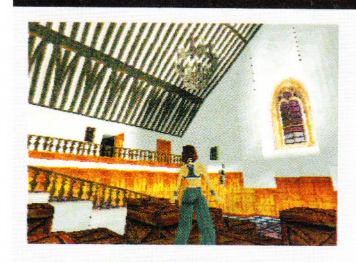









## ALTERNATIVAS



**TOMB RAIDER**
Eidos•Proein, S.A.
Una mujer a lo Indiana Jones, de gran valía y saber estar...



**FADE TO BLACK**
Delphine•Electronic Arts
Más entornos en tres dimensiones en una aventura galáctica.



**TIME COMANDO**
Adeline•Electronic Arts
Otro arcade de lucha en 3D, pero con “renderizaciones”.

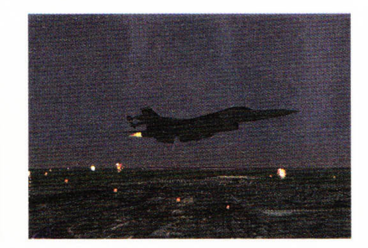
# BACK TO BAGHDAD

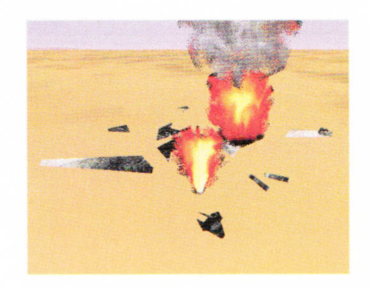
**Ha llegado el simulador de vuelo más realista que jamás ha existido. Ahora ya puedes ponerte a los mandos de un poderoso caza F16 y sentir la vertiginosa emoción de volar por encima de las nubes.**

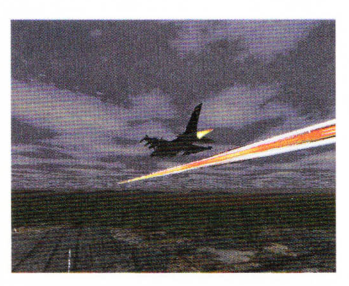
2 de Agosto de 1997. Siete años después de la invasión de Kuwait, Saddam Hussein anuncia que tiene en su poder cuatro bombas de Hidrógeno de 500 Ktones cada una, y amenaza con usarlas, a no ser que se cumplan determinadas condiciones. Con extrema rapidez, el gobierno británico y los Estados Unidos forman una coalición para intentar evitar que las bombas salgan del país y, si es posible, destruirlas. A diferencia de la breve guerra acaecida en el año 1991, ahora no hay limitación de armamento: puede, incluso, ser utilizado el nuclear.

Tres semanas después comienza la batalla... Esta vez debes tomar partido. Cualquiera puede ser el objetivo de esas bombas. Su efecto quizá llegue a tu país, tu ciudad o incluso muy cerca de tu casa.

Así comienza la historia de este simulador de vuelo que llega de la mano de Military Simulations Inc. Esta compañía, especializada en simuladores de vuelo, nos sorprende ahora con este soberbio producto. Es uno de los más realistas simuladores de vuelo editados hasta la fecha. Resulta impresionante la cantidad de controles que tiene, pues le prestan un gran realismo.







Se incluye un extenso manual de vuelo para que te resulte mas fácil pilotar este F-16C. También hay un mapa del teclado, lo cual da una idea de la cantidad de teclas que usa. Así mismo, admite la posibilidad de usar los famosos mandos Thrusmaster, con los cuales el juego gana bastante en jugabilidad.

Es muy importante destacar que, además, presenta la posibilidad de utilizar un segundo monitor (en caso de que dispongas además de una segunda tarjeta gráfica, en este caso una Hércules), en el cual podrás ver información idéntica a la que aparece en los auténticos F-16C. Más realismo es imposible.

Con respecto a la calidad que poseen los gráficos, sin ser excepcional resulta bastante vistosa, sobre todo en lo que se refiere al panel de mandos del caza, pero también los escenarios, tanto diurnos como nocturnos. Otro de los detalles más espectaculares son los planos reales de Baghdad sobre los que te explicarán las misiones.



Los requerimientos mínimos del sistema son excesivos (Pentium 90 con 16 *megas* de RAM), pero el precio merece la pena. Uno de los aspectos negativos del programa es la lentitud de la instalación y de la carga de las misiones. Para los fanáticos de la simulación.

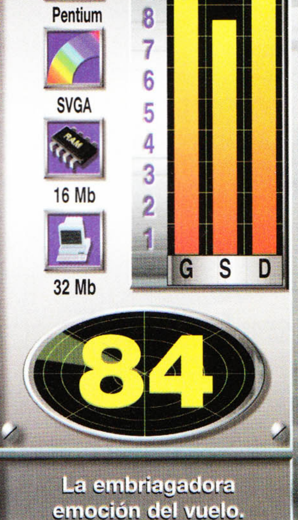
J. RODRÍGUEZ

## FICHA TECNICA

Back to Baghdad — 1

MILITARY SIM — 1 JUGADOR
PROEIN, S.A. — P.V.P. Consultar




84

La embriagadora emoción del vuelo.

## ALTERNATIVAS



**A.T.F.**
Jane•Electronic Arts
La secuela de *U.S. Navy Fighters* que pronto verá un disco de datos.



**EF 2000**
Ocean•Arcadia
Un juego Super VGA basado en el futuro caza de combate europeo.

# STEEL PANTHERS II

**Vuelve hasta nosotros uno de los más conocidos simuladores de estrategia con las batallas más importantes libradas en los últimos 40 años.**

Hace algún tiempo llegó a nuestros PCs *Steel Panthers*, un título que recogía lo mejor de los juegos de estrategia de sobremesa y lo fundía con las nuevas posibilidades de los PCs. Ahora llega la continuación de ese programa con nuevas misiones y algunas modificaciones que puede ser interesante reseñar.

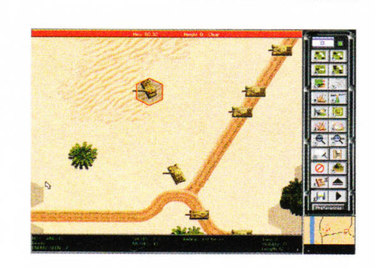
Si bien la versión anterior se ocupaba de las batallas más importantes que se habían producido hasta la Segunda Guerra Mundial, esta continuación recoge las más importantes contiendas bélicas desde 1950 hasta nuestros días, en las que hayan participado tanques, por supuesto. Así, podrás recrear la Guerra de Corea, o las guerras que ha dirimido Israel contra los países árabes de su entorno.

Las reglas del juego son sencillas. En cada batalla, creada por nosotros con el editor o predefinida en el programa, participan dos jugadores. De ellos, pueden ser humanos los dos, uno sólo e podría manejar ambos la propia computadora.

Una vez escogidos los jugadores y la nacionalidad que deseas defender, necesitas tus conocimientos de estrategia para superar al enemigo. El juego se organiza como un tablero con 'casillas hexagonales. Cada una representa un tipo de terreno sobre el que se desplazan tus ejércitos.







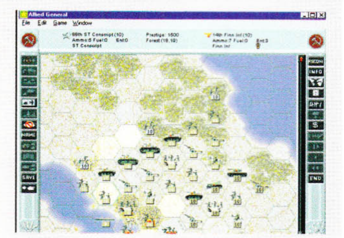
El desarrollo de la acción se divide en turnos. En cada uno puedes mover todas tus piezas, siempre dentro de su rango de movimiento. También atacas y realizas maniobras estratégicas. Estas opciones se encuentran adecuadamente documentadas en los manuales que acompañan al juego y en el completo tutorial *on-line* de que dispone el programa.

Técnicamente, el juego supera a su predecesor. Los gráficos son mejores, en alta resolución y con una importante cantidad de detalle en cada componente. Se han incluido secuencias de vídeo que adornan las batallas. El aspecto sonoro es el que quizás esté menos explotado, limitándose a una serie de melodías sencillas de fondo, con efectos especiales referidos a la batalla, como explosiones, disparos, gritos, etc. En este tipo de programas no son necesarias grandes exhibiciones sonoras; lo que prima es la emoción de la estrategia, y a ese nivel el programa alcanza una calidad considerable. Sin embargo, el juego no es sencillo y requiere un tiempo de aprendizaje que quizás los aficionados a títulos de mayor acción no estén dispuestos a perder. Está orientado a usuarios especializados en este tipo de programas, que no quedarán defraudados.

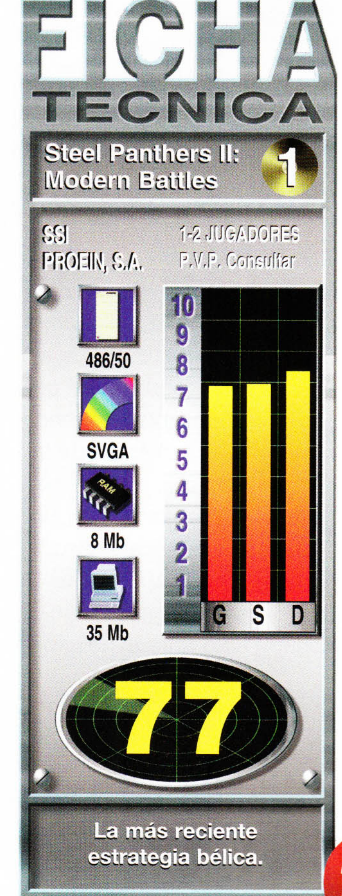
A. J. Novillo

## ALTERNATIVAS

**STEEL PANTHERS**
SSI•Proein, S.A.
Primera entrega de este entretenido juego de estrategia bélica.



**ALLIED GENERAL**
SSI•Proein, S.A.
Otra de las conocidas sagas de esta casa norteamericana.



# Alien Trilogy

## En el espacio exterior son muchos los peligros que esperan a los valerosos marines espaciales. Aquí en la tierra nos conformaremos con recrearlos en las modestas pantallas de los ordenadores.



**Alien Trilogy** es el título de uno de los últimos lanzamientos de la compañía Acclaim. Como se puede deducir, está basado en la trilogía de películas basadas en el alienígena diseñado por H. R. Giger y protagonizadas por Sigourney Weaver. En ellas, unos violentos seres del espacio exterior interfieren en los planes de los humanos y, por tanto, deben ser eliminados. Pues bien, este juego consiste precisamente en eliminar a los alienígenas que han invadido una de nuestras colonias.

Al comienzo del juego el protagonista cuenta con una simple pistola y todo su arrojo para hacer frente a la misión. A medida que avances por los niveles recoges armas más potentes y otro tipo de ayudas, como lámparas, baterías y mapas. También dispones de un rádar capaz de detectar todos los objetos en movimiento que hay a tu alrededor. Este aparato es especialmente útil en un ambiente tan oscuro.

Los gráficos del programa no son nada del otro mundo, especialmente en el modo de 256 colores. Jugando en SVGA con miles de colores, la calidad aumenta, como es lógico, pero sigue sin ser sorprendente. El conocido *alien* resulta irreconocible por la poca definición de los *sprites*, lo cual es una pena. Los decorados procuran un entorno apropiado, aunque gráficamente no resultan muy interesantes. Quizá lo que más puntos le resta al apartado gráfico sean las animaciones. Son de una calidad intermedia y por lo tanto no están al nivel de las exigencias actuales del mercado.

El sonido es mejor que los gráficos: logran una ambientación. Sin embargo, las voces están totalmente fuera de lugar. En resumen, **Alien Trilogy** no aporta nada nuevo al panorama existente.

F. DE LA VILLA




Se trata de un juego tipo *Doom* con una ambientación siniestra y oscura, al igual que las películas de la saga *Alien*. El protagonista del programa debe limpiar de *xenomorphs* diversas áreas de la colonia para que los marines espaciales puedan iniciar un ataque a gran escala con toda comodidad. Una vez más, el protagonista se encuentra solo ante el peligro.







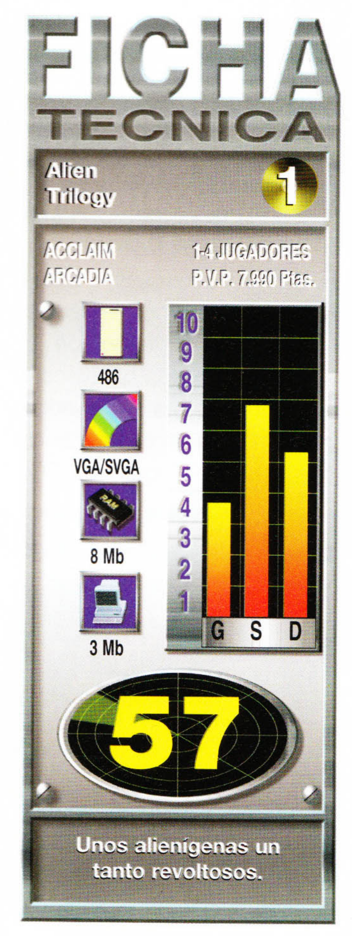
## ALTERNATIVAS



**QUAKE**
id Software•New Software Center
En lucha con Svenson Simpson, la bestia negra de Quake.




**DUKE NUKEM 3D**
3D Realms•Friendware
Todo un héroe, con más armas que Forcy Farrell en sus películas.



# AFTERLIFE

**No es la primera vez que se te brinda la oportunidad de encarnar el papel de Dios, pero en esta ocasión eres tan omnipotente que incluso has de regentar el mismo infierno.**

LucasArts suele destacar en sus producciones por las altas cotas de imaginación y extraordinaria calidad técnica. Aunque su principal fuente de inspiración son las videoaventuras, en este caso se han decantado por un simulador, aunque uno un tanto especial. Vas a tomar el papel de Demiurgo, esto es, una especie de dios inferior, y vas a tener a tu cargo un planeta, el cual está habitado por creyentes y no creyentes. Estos personajes, cuando fallecen van al cielo o al infierno, y precisamente estos dos lugares son los que debes gestionar.

Verás cielo e infierno como una empresa, con beneficios y pérdidas, dependiendo de tu olfato inversor y tu carisma como negociante. El aspecto que tiene el juego recuerda al conocido *SimCity 2000*, de Maxis, pero en este caso con dos mapas simultáneos, el del cielo y el infierno.

Para poder ganar dinero con ellos, debes tener en cuenta las almas que los pueblan. Cada una de ellas ha de ser premiada o castigada convenientemente, dependiendo de sus virtudes o pecados. Tanto unas como otros son siete en cada caso, esto es, los tipos de terrenos que puedes preparar en ambos mundos. Aparte de estos lugares para albergar castigos o premios, también podrás construir edificaciones como bares o centros de formación, puertas con el mundo real o apartamentos para tus ángeles o demonios. Para que no todo sea fácil, también podrás generar tus propios desastres, tanto en el cielo como en el infierno, lo que se convertirá en un desafío que deberás vencer.



La calidad de los gráficos es elevada, debido a su enorme variedad. En un juego de este tipo es interesante ver la mayor cantidad de terreno posible de un sólo vistazo, de modo que las resoluciones admitidas van desde 640x480 hasta 1600x1200. Aparte del tamaño que elijas para la representación gráfica, dispones de varios niveles de *zoom*, los cuales te ayudarán a disponer los terrenos de manera más precisa.



También puedes cambiar el punto de vista, mirando desde los cuatro puntos cardinales, para que no suceda que grandes edificaciones te tapen lo que hay detrás.

Lo más destacable de la banda sonora es la traducción del juego, tanto de los textos como de las voces. Las que más oirás son las de tus ayudantes, un ángel ingenuo y un demonio materialista. Estos dos personajes te guiarán por el juego, realizando una introducción rápida al sistema y dándote consejos para que seas la envidia de otros demiurgos.

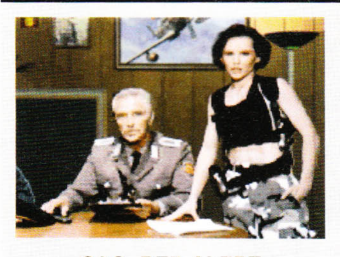
A. VEGAS







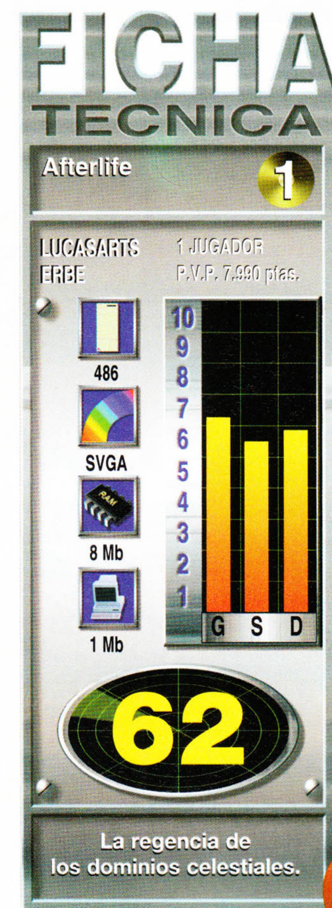

## ALTERNATIVAS



**C&C: RED ALERT**
Westwood•Virgin
Estrategia de la buena, con acción y violencia sin igual...



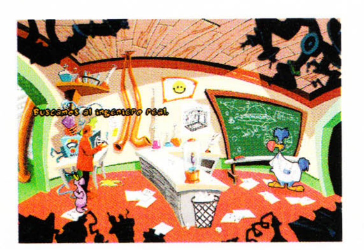
**SYNDICATE WARS**
Bullfrog•Electronic Arts
Segunda entrega del conocido juego de la compañía inglesa.



# TOONSTRUCK

## Sumérgete en el curioso mundo de la animación e intenta ayudar a unos fabulosos personajes a recuperar su añeja alegría, hoy ya desaparecida.

Cuando Drew Blanc recibió la llamada de su jefe no podía saber lo que se le venía encima. Tenía que realizar un programa especial de animación para el día siguiente. Él era un buen animador, pero la inspiración lo abandonó esa noche. Sin embargo, y aunque él no lo creía, las cosas podían empeorar, y lo hicieron.



Mientras veía un programa de dibujos animados, una extraña fuerza lo arrastró hasta el televisor haciéndole perder el conocimiento. Cuando despertó, todo a su alrededor había cambiado. ¡Se encontraba dentro de un mundo de dibujos animados! Junto a él esperaba un curioso ser morado, llamado *Flux*. Este personaje, que a partir de ese momento se convertirá en su mejor amigo, le cuenta el porqué de esta sinrazón. El rey de este mundo quería hablar con él.

Una terrible amenaza acechaba este reino de diversión. Un pérfido personaje, armado con una nave voladora, estaba tratando de acabar con la felicidad reinante. Y, curiosamente, Drew ha sido escogido como defensor contra este agresor. A cambio, podrá volver a su mundo con un historia para su programa.



Tras esta enrevesada historia se encuentra un videoaventura de gran calidad llamada **Toonstruck**. El programa se enmarca en las aventuras gráficas dentro de un entorno de dibujos animados, en el que tanto los personajes como los decorados se han implementado mediante dibujos. Sin embargo, y como nota diferencial frente a otros títulos similares como *King Quest VII* o *3 Skulls of The Toltecs*, el personaje central, Drew, es un ser humano digitalizado, representado por Chistopher Lloyd. Así pues, se ha conseguido un equilibrio entre las dos tendencias más actuales dentro del mundo de las videoaventuras en los PCs.

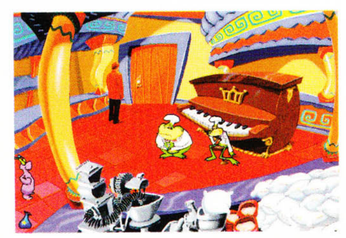
RECOMENDADO

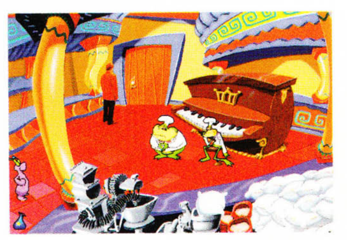
La calidad gráfica con la que se ha realizado este producto es bastante elevada, como suele ser habitual en las aventuras de dibujos animados.



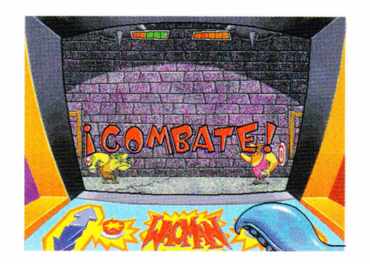
Bastante meritoria es la manera con la que se ha logrado integrar la figura del actor dentro de un entorno totalmente imaginario, y la interpretación de éste frente a perros, gatos, conejos y otros seres que se encuentran dibujados.

Todos estos gráficos están en modo de alta resolución, aunque existe la posibilidad de jugar en modo de baja resolución si lo deseas. De hecho, al instalarlo, el programa selecciona la tarjeta de sonido y la de vídeo, configurando esta última el nivel de resolución gráfica en función de la potencia que posea. Desde luego, es preferible con el modo de alta resolución, y es el que se ha utilizado para ilustrar las páginas de este comentario.





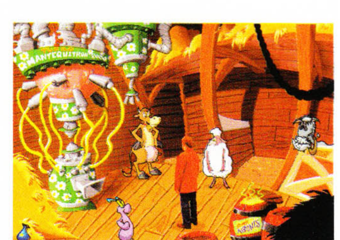







Los decorados son tan cómicos como los personajes. Han sabido usar el color para ilustrar las situaciones que se van a dar. Otro detalle que es necesario tener en cuenta son las distintas secuencias animadas que irán apareciendo a lo largo del desarrollo del juego. En contra de lo que ocurría en otras producciones, en este caso se ha optado por utilizar dibujos animados también en estas secuencias, en formato de vídeo no entrelazado. Tan sólo en la introducción encontrarás modo entrelazado, debido al mayor consumo de recursos que se produce con los personajes humanos.

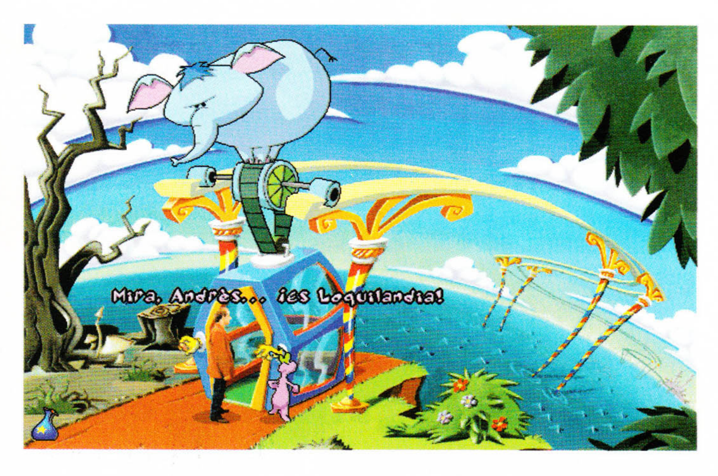
Los diálogos y el guión en general son realmente divertidos, llenos de situaciones chispeantes y algunos juegos de palabras que demuestran que tanto el guionista como el traductor se han tomado el trabajo en serio y han rehuido los tópicos para buscar situaciones interesantes a la par que divertidas.



Por otro lado, la dificultad no es excesivamente elevada, si bien deberás resolver algunos *puzzles* a lo largo del juego que no siempre serán evidentes. Como es habitual en este tipo de juegos, tendrás que conseguir el mayor número de objetos para luego ir usándolos en determinados lugares. Muy importante será hablar con los personajes agotando todas las posibilidades, pues te darán pistas que pueden ser muy valiosas.

En la versión española, tanto las voces digitales como los textos del programa se encuentran íntegramente



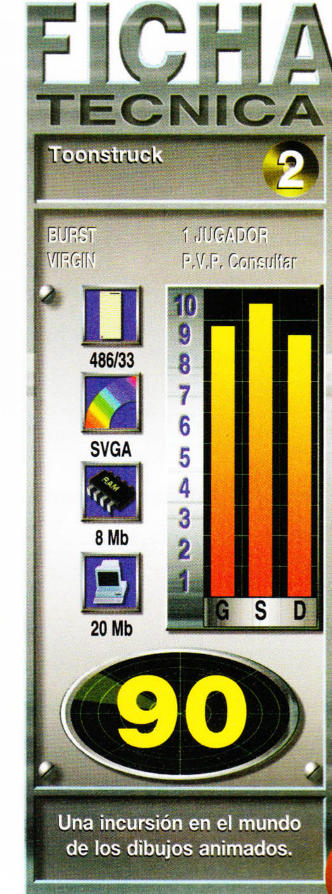



en nuestro idioma, lo cual facilitará el juego a aquellos usuarios que no dispongan de un nivel medio-alto de inglés. Las melodías que acompañan al juego no están nada descuidadas. En este caso se ha optado por música clásica para muchos de los escenarios. Una característica que debemos destacar es que el ritmo de estas melodías se ha adaptado muy adecuadamente al dinamismo de cada acción, siendo trepidantes para las escenas movidas y más lentas en otros casos. En todos ellos el sonido es nítido; no interfiere con las voces digitales ni molesta.

Globalmente, nos encontramos ante un programa que está muy cuidado en todos sus aspectos y que, si bien no es muy llamativo en ninguno de ellos, es muy compacto. Vamos, que se puede decir que se trata de un juego muy bueno, entretenido, sencillo de manejar y con buenos gráficos y sonido. Muy recomendable para todos los amantes de las videoaventuras, especialmente para los infantes, pero interesante para todo aficionado a los juegos de calidad.

A. J. Novillo






## ALTERNATIVAS



**VERSALLES 1645**
Cryo•Erbe
Intrigas en la corte palaciega francesa de la Edad del Rey Sol.



**LARRY VII: LOVE FOR SAIL**
Sierra•Coktel Educative
Aunque sean sólo dibujos, Larry se enamoró perdidamente de ellas...



**3 SKULLS OF THE TOLTEC**
Revistronic•New Software Center
Producción española que se interna en el mundo de la animación.

# DEATH RALLY

**Bienvenidos a la última producción de los reyes del shareware, una apasionante y vertiginosa carrera de coches en la que te ves obligado a poner tu vida en juego.**

Apogee es, con id Software y Epic Megagames, una de las grandes empresas de shareware. En este modo de distribución han aparecido juegos como *Duke Nukem 3D*, *Quake* o *Doom*. Tras estos títulos, las casas producen otros programas de menor entidad pero que poseen cualidades comunes. Carecen de adornos innecesarios y poseen acción a raudales y diversión por todo lo alto. Todas estas características se pueden encontrar en **Death Rally**, el último lanzamiento de Apogee.

**Death Rally** es un clásico juego de coches con visión cenital. La idea no es nueva y algunos programas de éxito la han implementado antes. La gracia en los circuitos se halla en lo sinuoso de su diseño, repleto de curvas cerradas y dificultades.

Hay diversos circuitos, todos ellos diferentes entre sí y muy bien realizados, pese a estar en modo de baja resolución, con objetos "renderizados" como palmeras o edificios, cuya perspectiva varía según te mueves. Los coches pueden ser de cinco modelos. Comienzas con el peor y según ganes dinero accederás a los demás.

Existen tres tipos de carreras: fáciles, medias y difíciles. Puedes participar en la que quieras, aunque es conveniente conseguir un buen coche antes de pasar a niveles de dificultad superior. En cada carrera hay cuatro coches. Sólo los tres primeros cobran y puntúan. Evidentemente, la puntuación y ganancia serán mayores en los circuitos más difíciles. También puedes ganar dinero de maneras ilícitas, realizando algunos trabajos que te saldrán de vez en cuando. Así, tienes la posibilidad de transportar anfetaminas o liquidar a alguno de tus adversarios.

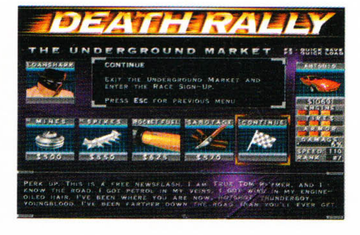
Una de las diferencias mayores entre este título y otros parecidos es el grado de violencia. Aquí disparas a los enemigos, pones minas y los golpeas hasta machacarles el coche. Además, aparecen algunas escenas *gore*, cuando disparas o atropellas a cualquiera de los espectadores. El realismo es bastante grande; los derrapajes dejan huellas de neumáticos en las curvas. El conjunto es muy atractivo y entretenido. Es un título que debes tener muy en cuenta, no tanto por sus logros técnicos como por su capacidad para hacer correr la adrenalina.

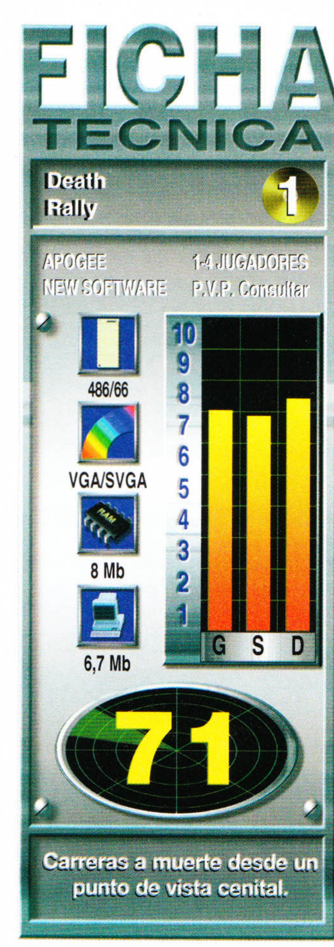
A. J. Novillo



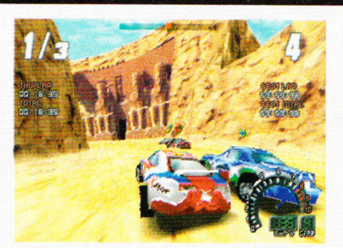





## ALTERNATIVAS



**SCREAMER 2**
Graffiti•Virgin
Segunda entrega de uno de los juegos de carreras más divertido.




**DAYTONA USA**
Sega•Sega
La máquina recreativa "versioneada" por la propia Sega.

# INTERNATIONAL MOTO X



No son habituales los programas centrados en el mundo de la motocross. En este caso dispones de una moto que puedes mejor con los beneficios de tus carreras. Puedes disputar distintos torneos, cada uno con diferente número de carreras. Obtienes premios si quedas entre los cuatro primeros de cada carrera o entre los tres primeros del global. Los escenarios escogidos recorren los cinco continentes. Además, un editor te permitirá crear más y modificar los existentes.

Gráficamente, el programa es pobre y de ahí parten sus problemas. Está realizado en baja resolución y tiene una pobre definición tanto de corredores como de escenario. Los corredores son todos exactamente iguales, excepto su color. Los escenarios sí son más variados, tanto en colores y formas como en texturas y materiales. También es posible tener una opción de tiempo meteorológico, que aleatoriamente hará que llueva. El movimiento es bueno, no muy suave pero realista, especialmente en los saltos. La perspectiva es la habitual, con un cámara tras el corredor. Puedes cambiarla por otra en la que la cámara se coloca más atrás y arriba.

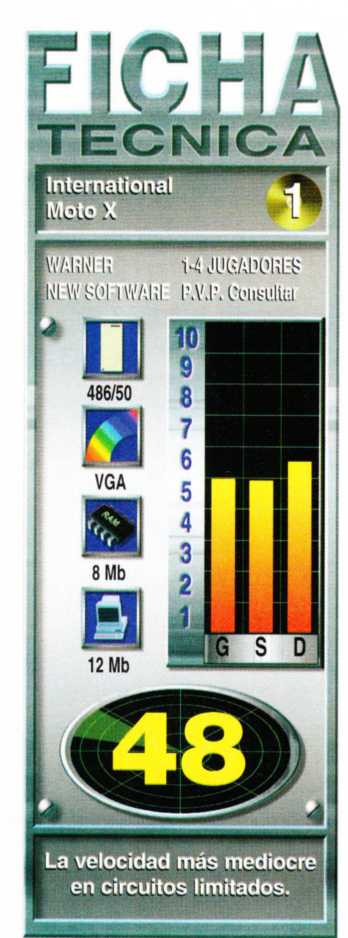
El sonido no es nada del otro mundo, basado en efectos especiales de ruido de motor, choques y poco más. No aparecen voces digitalizadas y las melodías son más bien mediocres.

El conjunto es un programa con buenas intenciones. Entretenido al principio, en seguida aburre por la similitud de las carreras. Además, la pobreza de sus gráficos quita las ganas de jugar.

A. J. NOVILLO






# ORION PC 6

JUEGOS PARA ORDENADOR
ORION PC
50 Juegos en 5 niveles
CD-ROM

Es la sexta edición electrónica de la revista **ORION**, con once juegos, la mayoría conocidos. Para añadir interés te ofrecen un incentivo en forma de premio si logras la resolución final de todos los pasatiempos. Para subir de nivel necesitas un número determinado de llaves, que se muestran según avances.

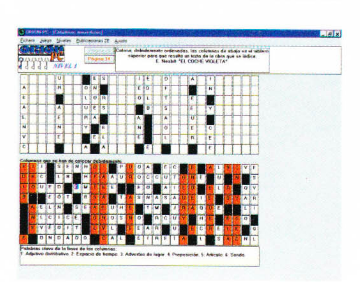
El programa, que funciona íntegramente en Windows, trabaja en cualquier resolución, pero aconsejan 1024x768. Hay varios tableros, con diferentes motivos. La mayoría de los pasatiempos son de escasa calidad gráfica. Sólo representan las celdillas donde poner las letras, y algunas veces incluso se producen fallos al redibujar el tablero cuando minimizas y aumentas la ventana.

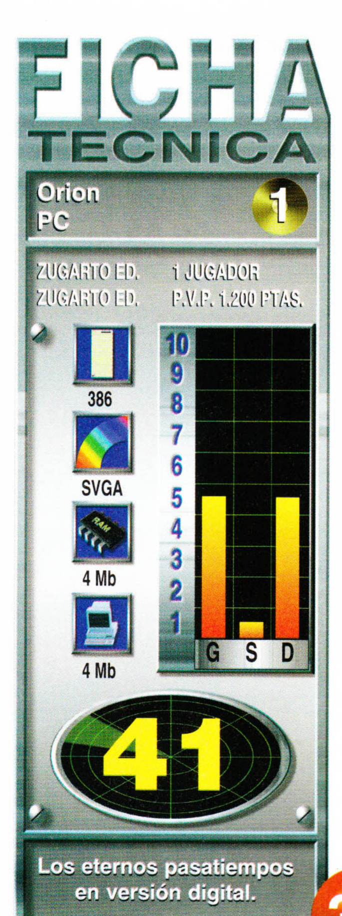
La única aportación del producto está en el apartado de las soluciones. En lugar de consultarlas directamente, puedes pedir al empezar una pequeña ayuda, que rellenará algunos espacios. Además, cuando te acerques al final podrás pedir que el programa te complete el juego; se negará a hacerlo si sólo has resuelto un pequeño porcentaje.

No hay sonido, excepto una digitalización de unos aplausos que te atormentará cuando concluyas un juego.

A pesar de los intentos, este tipo de entretenimientos son más apropiados del papel, rellenando con un boli y lejos de un ordenador, con el cual puedes hacer cosas más interesantes. Pero en fin, hay gente para todo.

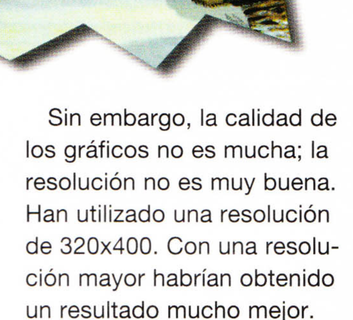
A. VEGAS





# BLOOD & MAGIC

**Atrévete a introducirte en el fantástico mundo de *Dungeons & Dragons* de la mano de este entretenido título, que te permitirá gozar de un acertado *cocktail* de estrategia y rol.**






Las historias de rol siempre han sido fuente de inspiración para los programadores de juegos. Sin embargo, no todos los resultados de esta inspiración son programas de rol en sentido puro. En muchos casos se toman algunas características y personajes y se mezclan con otros géneros más del gusto general. Así, han aparecido sucedáneos de *Doom* envueltos en místicas aventuras, como *Hexen* o *Witchaven*. En este caso, se trata de una mezcla de estrategia, en la línea de *Warcraft*, y rol.

Estás en la tierra de *Forgotten Realms*. En ella, puedes escoger cinco diferentes aventuras, cada una con una dificultad diferente. Se dividen en tres misiones. En éstas debes alcanzar unos objetivos, que van desde eliminar a todos los enemigos hasta encontrar llaves.



En principio, dispones de una “fuente mística” en la que recolectarás el maná, forma de energía que utilizarás para crear *golems* (los guerreros iniciales), y el resto de personal a tu servicio. Los *golems* tienen varias utilidades. Con el paso del tiempo, generan maná. Por ello, es bueno disponer de un grupo de ellos.

Además, se pueden transformar al colocarse cerca de las edificaciones adecuadas. Así, obtendrás una larga colección de personajes típicos de rol. Cada uno dispone de unas cualidades diferentes que debes manejar con astucia. Hay más información sobre ellos en la enciclopedia que aparece en el menú, que además te informará sobre otros temas. También encontrarás objetos mágicos.

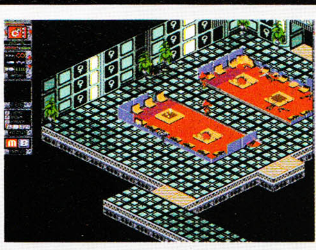
Gráficamente, el juego tiene un aspecto similar a *Warcraft II*. Por una parte tienes la porción de pantalla que observas, y por otra una perspectiva del mapa global. En la parte inferior hay información sobre el objeto o personaje que estás pulsando. También hay botones con todas las opciones.

Sin embargo, la calidad de los gráficos no es mucha; la resolución no es muy buena. Han utilizado una resolución de 320x400. Con una resolución mayor habrían obtenido un resultado mucho mejor.

En conjunto, un programa jugable y entretenido, mezcla de estrategia y rol, desaprovechado por el escaso acierto en los gráficos.

A. J. NOVILLO

## ALTERNATIVAS



**GENDER WARS**
SCI•Arcadia
Guerra de sexos en tu ordenador personal.



**C&C: RED ALERT**
Westwood•Virgin
Segunda enntrega de uno de los mejores del género.



## FICHA TECNICA

**Blood & Magic** 1

INTERPLAY
VIRGIN

1-2 JUGADORES
P.V.P. Consultar



486/50
VGA
8 Mb
36 Mb

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
G S D

73

Un juego muy entretenido con carencias gráficas.

# Diviértete volando con Flight Simulator




INCLUYE GRATIS:

Creador de aviones y aeropuertos

Microsoft

ABETO EDITORIAL

De venta en quioscos y librerías o llamando al Tel.: (91) 661 42 11

# WARCRAFT 2: TIDES OF DARKNESS

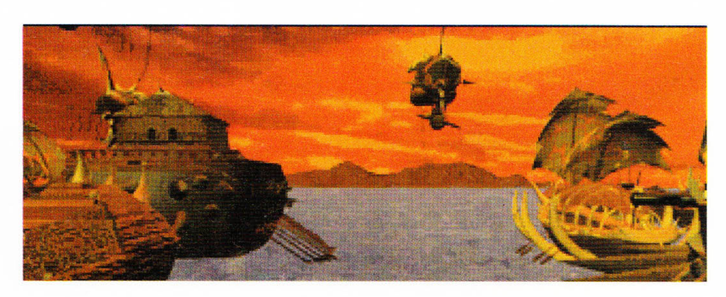
**Los malvados Orcos siguen teniendo sed de sangre y hambre de venganza tras las duras luchas que tuvieron lugar seis años atrás.**

**Warcraft II** es un juego del que todos hemos oído hablar pero que no habíamos podido disfrutar en nuestro país. Por fin ha llegado, traducido al castellano. Se trata de un juego que salió hace más de un año, premiado por su indudable calidad.

En el programa hay dos bandos enfrentados. Los orcos, por un lado, desean aplastar a los humanos y hacerse con sus tierras. Los humanos, por otro, están preocupados por las desgracias que los orcos pueden traer y están dispuestos a luchar.

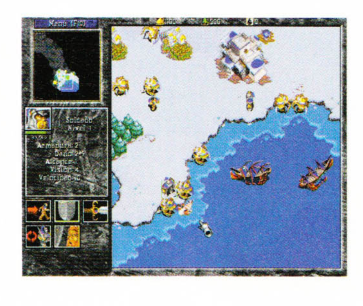
**Warcraft II** es un juego de estrategia en tiempo real en el que las decisiones se toman continuamente, sin apenas tiempo para pensar. Ambos bandos disponen de unidades terrestres, navales y aéreas, y están bastante equilibrados. Es cuestión de gustos escoger uno u otro.

En estos juegos no todo se basa en la fuerza bruta. También es importante hacer una planificación para no quedarse sin recursos (madera, oro y petróleo), necesarios para crear unidades y construcciones. De todos modos, si no se plantea una buena defensa y un buen ataque, son muchas las probabilidades de ser aniquilados por el contrario.



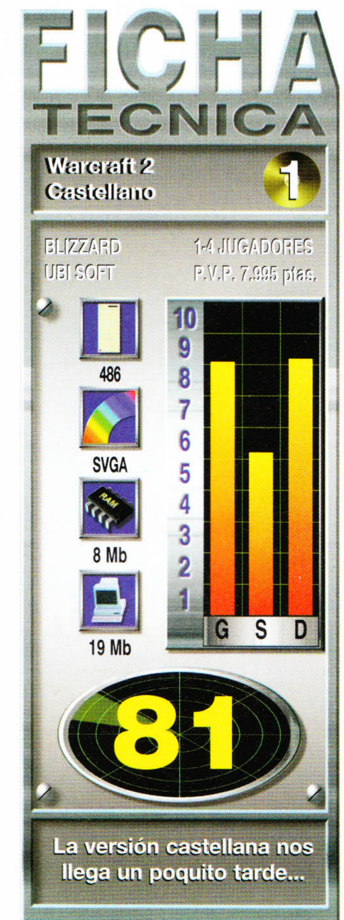
Los gráficos del juego son una delicia. Las unidades, las construcciones y el terreno están realizados con todo lujo de detalles. El único inconveniente es el gran tamaño de los gráficos y el pequeño tamaño de la ventana de juego. Esto limita el campo de visión que, para un juego de estrategia en tiempo real, resulta fundamental. Las animaciones son muy simpáticas y están correctamente realizadas. Destaca sobre todo el realismo de las explosiones y los incendios.

Los efectos sonoros de la versión inglesa del juego son excelentes. Las voces de los personajes están caracterizadas a la perfección. Sin embargo, la calidad de las voces de la edición española es bastante baja. Una auténtica pena, más que nada porque desluce el resultado.



A estas alturas, **Warcraft II** ha perdido interés, pero sigue siendo un título que no debes perderte.

F. de la Villa




## ALTERNATIVAS



**C&C: RED ALERT**
Westwood•Virgin
Un nuevo planteamiento para la amenaza roja.



**SYNDICATE WARS**
Bullfrog•Electronic Arts
Más estrategia de calidad, en este caso sindical.

# XS

**La sala parecía vacía, así que decidí acercarme sigilosamente a la puerta que tenía enfrente. Cuando me asomé a ella... ¡vi tres armas que apuntaban hacia mi débil corazón!**



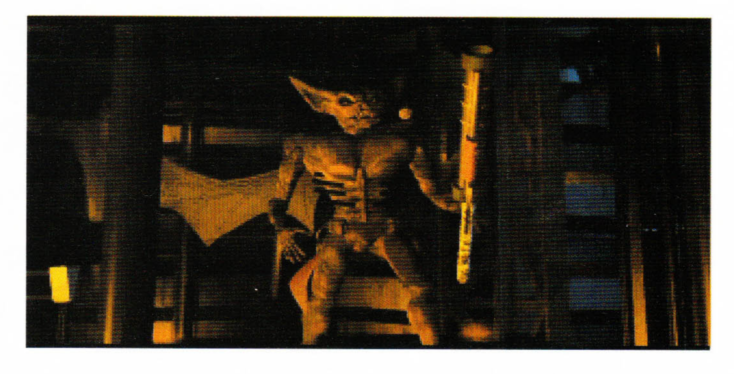
Estamos en el siglo XXV. La raza humana esta casi extinguida. La mayor parte de la población es medio humana. La cibernética ha llegado a tales extremos que ya empiezan a sobrar las "ciberpersonas".

La única solución posible a la ola de violencia que arrasa las ciudades de la tierra parece ser controlar a los androides de una manera sencilla. Hay que crear el verdadero y único juego-espectáculo de lucha, un programa en el que sólo uno de los cuatro personajes que entren en el lugar de juego salga con vida.

El escenario parece salido, al igual que el resto del juego, del mismísimo *Quake*, claro que sin el refinamiento que éste tenía. La misión será, como he explicado antes, entrar en un escenario tridimensional, escopeta en mano, y acabar con las vidas de los tres oponentes. Éstos, como viene siendo habitual, podrán ser manejados por tu sufrido ordenador o por algunos amigos de la red.

La falta de historia que implica un juego con la misión que tienes el placer de llevar a cabo, es el mayor lastre para un programa de estas características.

Puede que tenga su gracia durante el desarrollo de las cinco primeras partidas; sin embargo, cuando el esquema se repita hasta la saciedad (o hasta la náusea), y lo único que cambie cada vez sea el nivel de dificultad, más de uno pedirá cabezas, y no precisamente las de nuestros insulsos adversarios en el juego.



Los gráficos son extremadamente correctos. Intentan de algún modo copiar un poco los de *Quake*, pero no llegan a la calidad de un juego tan elaborado, tan mimado. Los personajes también parecen extraídos de este título. Sin embargo, a este juego le han introducido una presentación "renderizada" que es una maravilla, y que alcanza unas dosis de realidad pocas veces vista.

El sonido es simplón, con melodías machaconas y todo tipo estruendoso de efectos explosivos y voces viscerales.

Quiero aclarar que dentro de las cinco partidas permisibles a este juego, podrás encontrarte con una delicia para adictos informáticos.

V. Sánchez





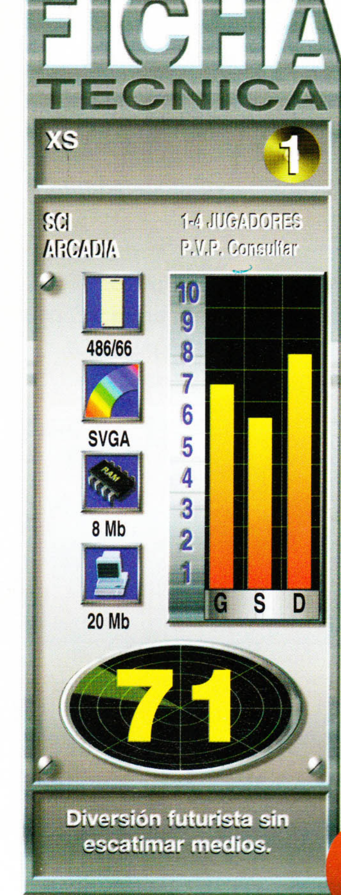

## ALTERNATIVAS



**BLAM MACHINHEAD**
Eidos•Proein, S.A.
Una especie de *Doom* sobre un vehículo muy peculiar.



**QUAKE**
id software•New Software Center
El rey del género para muchos... ¡para otros no!



# JUEGOS

# ASTÉRIX Y OBÉLIX









**Uno es pequeño, listo como un zorro y un héroe en toda regla; el otro es gordo (bueno, bajo de tórax), algo bobalicón y un tragaldabas. Juntos van a invadir nuestros ordenadores.**

En todo el mundo son conocidas las aventuras de esa pareja de Galos llamados Astérix y Obélix y, como es de esperar, una fama tan grandiosa como la de los personajes creados por los franceses Goscinny y Uderzo tiene que venir acompañada por un sinfín de complementos, dentro de los cuales podemos encontrar desde camisetas hasta películas, pasando, por supuesto, por juegos de ordenador.

De estos simpáticos habitantes de una aldea de las Galias ya se han sacado antes unos cuantos juegos de ordenador. El más lejano que conozco era uno en el pleistocénico formato cinta de ordenadores 8 *bits*. Tras una larga carrera en consolas de todos los formatos, un día llegaron a la plataforma PC con el educativo programa *La Sorpresa del César*.





Ahora, tras el gran lanzamiento mundial de su último libro, los señores de Infogrames han decidido volver a traérnoslos al PC, pero de una manera muy curiosa. Copian directamente el formato (que, por cierto, por mucho éxito que tuviese en un principio, empieza a cansar excesivamente) de los juegos de Disney. Esto es, meten en un juego típico de plataformas a nuestros queridos personajes como sumos protagonistas perfectamente dibujados, pero con pocos alicientes más.

Los gráficos deberían ser grandiosos: animar a estos personajes en un trepidante arcade de plataformas es una delicia visual. Si a esto le pones la pega de que lo único que realmente ha sido bien creado son los protagonistas (por su diseño, ya que no tiene un gran *scroll* de movimiento), y que los demás personajes y decorados son "chapuceros", te encuentras con un nivel bajo.

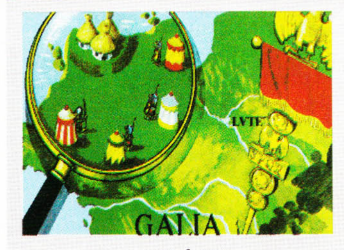
El sonido es un continuo "machaqueo" soso, mezclado con unas músicas que no merecen realmente la pena.

Este programa no destaca demasiado de los títulos del montón. No innova lo más mínimo y, para colmo, tampoco se molesta en introducirte en alguna historia. Tu único deber es destrozar los frágiles cuerpos romanos.

V. SÁNCHEZ



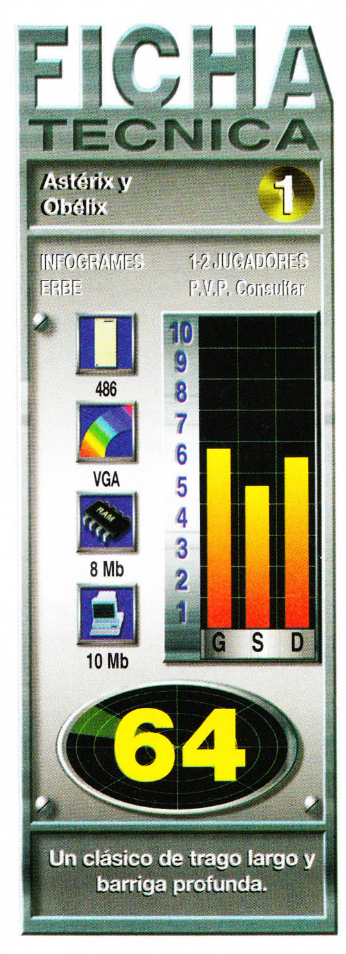
## ALTERNATIVAS




**ASTÉRIX**
Infogrames•Erbe
Un título repleto de subjuegos para los más pequeños.



**BEAVIS & BUTT-HEAD**
Viacom New Media•CIC Interactivo
Otra clase de dibujos animados, de un humor incisivo.



# THE PAGEMASTER

Se trata de la continuación de la película. Ha desaparecido el *Pagemaster* (o Guardián de las Palabras). Los tres libros animados que conoció en el mundo de la imaginación, han venido en tu busca.

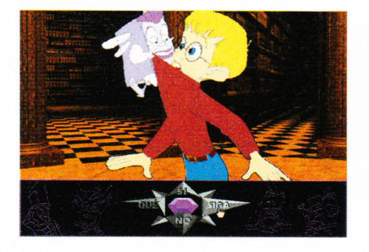
El juego es una videoaventura con dibujos animados. La pantalla está dividida en tres partes: en los dos tercios superiores se desarrolla la acción, y en el inferior la parte de interfaz con el usuario, donde eliges las acciones y se muestra el inventario.

El escenario de juego se divide en tres partes. Cada una de ellas es uno de los tres mundos de la imaginación: Horror, Aventura y Fantasía, todos ellos unidos a través de la biblioteca. En cada uno de ellos tienes como guía al libro que lo representa. Debes realizar unas acciones, teniendo en cuenta que lo que hagas puede tener repercusiones en otro de los mundos. Para llegar al final debes descubrir los vínculos que los unen y resolver los enigmas que se te plantean.

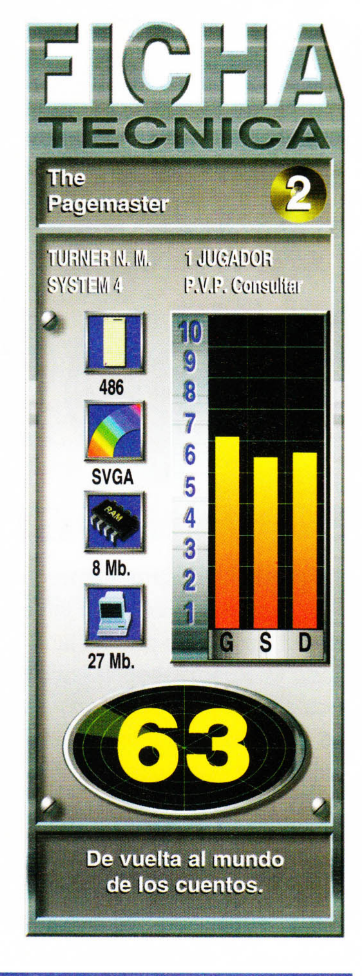
Los gráficos son adecuados, sin grandes alardes, con escenarios bastante estáticos, en los que sólo se observa una serie de repetitivas animaciones. El personaje suele ocupar buena parte de la pantalla, pero su conjunto de movimientos y acciones es limitado. Sólo eliges la dirección que quieres tomar, aunque hay objetos activos.

Lo han traducido íntegramente al castellano, aunque en un lenguaje neutro, lo que le confiere un sabor a antigua serie televisiva. Esto queda oculto por el hecho de que sigues perfectamente la historia. Un título orientado a los chavales de la casa.

A. Vegas








# CAJA MÁGICA

Es un producto que intenta sustituir las publicaciones en las que tienes que resolver juegos de imágenes o palabras. Cinco modalidades de ellos componen este programa.

La primera de ellas es la Sopa de Letras, divididas en dos tipos, las temáticas y las de doce fotos. Uno de los crucigramas más conocidos, que no podía faltar en una recopilación como ésta.

La segunda clase de juego la han llamado Permutación. Son imágenes divididas que tienes que recomponer.

También ponen a prueba tu capacidad de observación comparando dos imágenes iguales en las que hay ligeras variaciones. Se trata del llamado Juego de errores.

El Puzzle y el Juego del 15 son las últimas opciones del producto. En ambos compones imágenes a partir de pequeñas piezas, con la diferencia de que en el segundo las piezas (15 siempre) están desordenadas y las tienes que correr para situarlas en su sitio, y en el primero las piezas están agrupadas en una especie de montoncito.

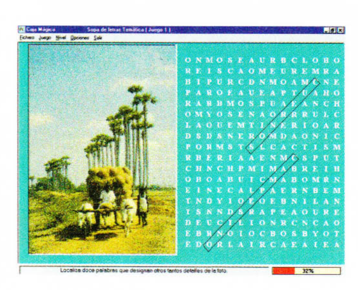


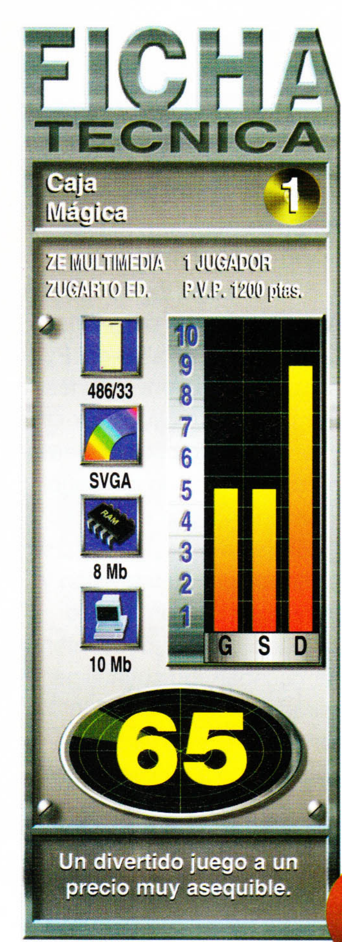

Por lo que se refiere al nivel de dificultad, en principio se divide en cinco de ellos. Sin embargo, algunos juegos no dan pie a que la dificultad varíe demasiado.

Dentro del apartado gráfico sólo se puede hablar de las imágenes de los crucigramas, pues por lo demás el producto, en este sentido, es muy pobre. Los sonidos brillan por su ausencia.

P. López

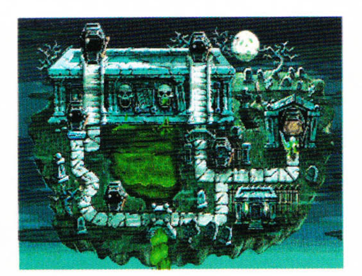






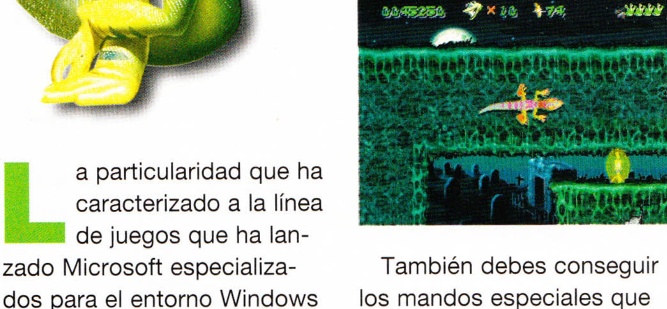
JUEGOS

# GEX





**Una vida rastrera le espera a esta simpática salamanquesa en las profundidades de un mundo televisivo peligroso y poco recomendable.**





La particularidad que ha caracterizado a la línea de juegos que ha lanzado Microsoft especializados para el entorno Windows 95 es su variedad. Han intentado tocar prácticamente todos los tópicos del mundo del software lúdico, alcanzando más éxito en unos que en otros. Arcades de mirilla como *Deadly Tide*, deportes como *NBA Full Court Press* o *Microsoft Soccer* y simuladores de vuelo como *Flight Simulator*. Ahora le ha llegado el turno a los arcades de plataformas, un modelo de juego típico de las videoconsolas, donde han aparecido, con el paso del tiempo, auténticas obras de arte como *Super Mario Bros*, o *Sonic*.

Sin embargo, no es habitual que este tipo de programas llegue a las pantallas del PC, salvo algunas conversiones. Por ello, es de agradecer el intento de Microsoft de reivindicar este modelo de juego.

Manejas a una simpática y ágil salamanquesa que se ve atrapada por su televisión y transportada a un mundo siniestro del que debe intentar escapar con su inteligente mirada. Para conseguirlo, tendrá que recorrer cuatro niveles que a su vez se dividen en 5 subniveles. Tu objetivo en cada uno de éstos es hacerte con el mando a distancia que te permitirá pasar al siguiente.

También debes conseguir los mandos especiales que activan los nuevos niveles del programa. Sin embargo, no puedes utilizarlos mientras no hayas acabado el nivel anterior. Al final de cada uno de ellos aparece un subnivel especial en el que debes derrotar a un enemigo de mayores capacidades ofensivas. Los restantes enemigos son de lo más variado y original; van desde seres voladores hasta lanzadores de fuego o tomates salvajes.

Las posibilidades del protagonista son diversas. Puede saltar, trepar por las paredes y el techo, capturar las diversas ayudas que encuentre por el camino con su lengua o destrozar a los enemigos con un movimiento de su cola. Algunas de las ayudas le permitirán disparar bolas de fuego o hielo.

Los gráficos están muy bien (aunque son en baja resolución), especialmente los de los personajes, bien modelados. El único punto en contra son los colores empleados para ellos, muy poco atractivos. Si estuviera en alta resolución y con colores un poco más llamativos, el juego sería brillantísimo.

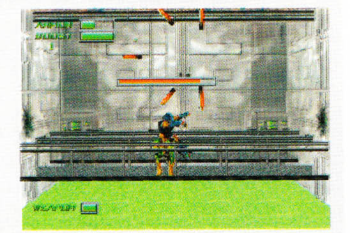
Pese a los inconvenientes, estás ante uno de los mejores juegos de plataformas que se han hecho para PC. Es divertido y conseguirá hacer las delicias de los aficionados a los programas de acción y habilidad. Es, además, el mejor de los juegos lanzados por Microsoft en esta remesa de programas.

A. J. Novillo

## ALTERNATIVAS



**CAPTAIN QUAZAR**
Studio 3DO•Proein, S.A.
Un superhéroe aguerrido y de figura esplendorosa.



**HEAVY METAL**
Acclaim•Arcadia
Ironman y Manowar en un juego basado en sus peripecias.

## FICHA TECNICA

Gex — 1

MICROSOFT
MICROSOFT
1 JUGADOR
P.V.P. Consultar

Pentium/75
SVGA
8 Mb
10 Mb

G S D

74

Una salamanquesa de lengua larga y afilada.

Tower Communications presenta...

# ¡¡SENSACIONAL PROMOCIÓN PC PLAYER!!

## Rasca inmediatamente tu tarjeta porque...

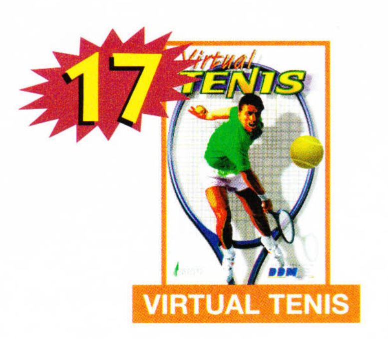
# TODAS TIENEN REGALO

## Uno de estos magníficos regalos puede ser tuyo:






















## ...Y MILES DE CD-ROMs DE REGALO

# PC-PLAYER

**EL CD-ROM MÁS COMPLETO, LAS DEMOS MÁS ACTUALES Y ADEMÁS PREMIO SEGURO.**

# JUEGOS NBA LIVE '97

**Vive la emoción de la mejor liga de baloncesto del mundo sin tener que salir de tu casa. El mayor realismo para amantes de este deporte heredado de los aztecas.**

Dentro de las ligas profesionales americanas, quizás la NBA sea la más espectacular para el aficionado europeo. La rapidez de su juego y la gran cantidad de jugadas espectaculares que hay en los partidos la hacen muy atractiva a los ojos de los espectadores. En nuestro país el baloncesto se puede considerar el segundo deporte en importancia, pese al ridículo que nuestra selección hace en cada torneo que participa.

Esto provoca que el lanzamiento de un juego de este deporte sea noticia.

Especialmente si viene avalado por las excelentes versiones de 1995 y 1996. El principal temor es que no haya evolucionado y se parezca demasiado a la versión anterior. Por suerte, los muchachos de Electronic Arts han trabajado a fondo y han sido capaces de mejorar el programa, convirtiéndolo, posiblemente, en el mejor simulador deportivo que se ha realizado hasta la fecha. De hecho, el logro no está únicamente en la excelente simulación del apartado deportivo, sino en que han sido capaces de simular también todo lo que hay alrededor del deporte: las retransmisiones de los partidos, con el "NBA Trivial" en el descanso, las voces de los comentaristas, los mates, el público animando, etc.

Dentro de las opciones de juego puedes encontrar un nivel de detalle considerable. Dispondrás de todos los equipos de la liga, valorados según su actuación del año anterior y sus nuevas adquisiciones. Las plantillas poseen los mismos jugadores que los equipos auténticos. De todos modos, puedes canjear jugadores con otros equipos, e incluso crearlos tú mismo. Esto te permitirá llenar de estrellas tus equipos favoritos. En los casos en que hay problemas con los derechos de imagen, como sucede con los conocidos jugadores Michael Jordan o Charles Barkley, aparece un jugador que posee similares características físicas y técnicas que el de carne y hueso.

RECOMENDADO




Un logro frente a versiones anteriores es el parecido que existe entre los jugadores virtuales y los auténticos. No es únicamente en color de piel, sino el peinado, su tamaño e incluso sus zapatillas. El trabajo de los animadores ha sido arduo, pero lo han hecho a pedir de boca.

Puedes escoger entre jugar un partido amistoso, una liga completa, media liga o los *play-offs*. En el caso de la liga, si se te hace muy pesado jugar todos los partidos puedes simularlos y el ordenador dará un resultado proporcional a los puntos de calidad que otorga a cada equipo. El nivel de los demás equipos se puede escoger dentro de tres: *rookie*, *amateur* y profesional. Las diferencias están básicamente en su capacidad defensiva y su mayor inteligencia.




Dentro de lo que es el juego en sí, lo primero en que te fijarás es en el campo. Se han implementado todos los de la liga, con las peculiaridades que cada pista posee, ya sea en el color del parqué o en los dibujos de las zonas. Se han simulado todas y cada una de las facetas de un partido de baloncesto: tiempos muertos, cambios,










lesiones, faltas intencionadas, tiros libres, con un curioso sistema que trata de acercar a cada jugador con sus porcentajes de tiro reales, bloqueos, espectaculares mates y *alley-oops*, tapones, robos de balón, etc. Incluso los jugadores saludarán al público o gritarán los típicos *in your face* a sus contrarios. En fin, cualquier jugada que se pueda hacer en un campo de baloncesto es posible en este *NBA Live '97*.

Técnicamente, el juego es magnífico y supone un importante adelanto frente a las versiones anteriores. Los jugadores están completamente modelados mediante polígonos, de una forma similar a la que se usa en *Fifa Soccer '97*. Como ya se comentó anteriormente, el parecido de los jugadores con los auténticos en muy grande. El movimiento es suave y tanto los saltos como los tiros y las demás acciones son muy similares a las que veríamos en un partido auténtico.

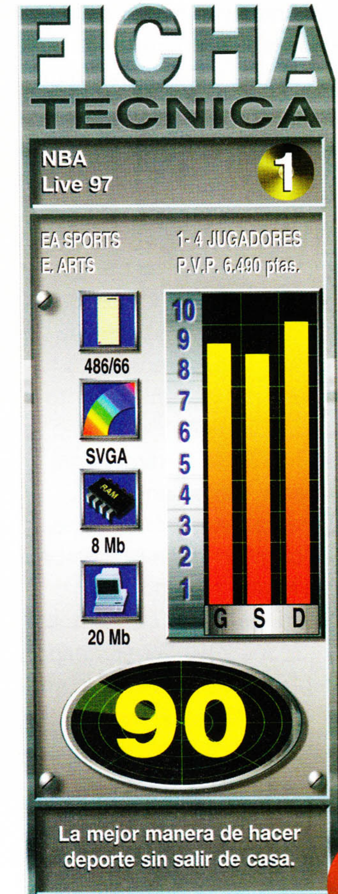
La misma mecánica de tiro es un buen ejemplo para los jóvenes que quieran aprender a jugar al baloncesto. También son espectaculares las repeticiones que aparecen de las jugadas más destacadas. Además, dispondrás de 8 cámaras diferentes para poder observar la pista: cenitales, frontales, laterales, isométricas, etc.

El sonido es otro punto fuerte del juego. Ritmos de fuerte influencia "bacalaera" acompañan los menús y el juego. Dentro de éste te encontrarás con un comentarista que irá "cantando" todas las acciones del juego, como los que existen en los campos americanos. Los efectos especiales están muy logrados, y sentirás en todo momento que te encuentras dentro del recinto de juego.

Lo mires por donde lo mires, **NBA Live '97** es una auténtica joya, que fascinará a los aficionados al baloncesto y, en general, a cualquier aficionado al deporte y a los juegos de ordenador. Un programa que todo buen aficionado a los juegos debe poseer y disfrutar.

A. J. Novillo

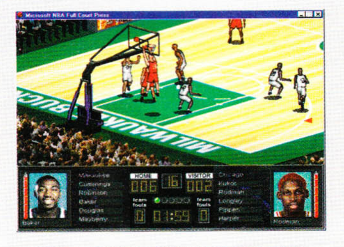


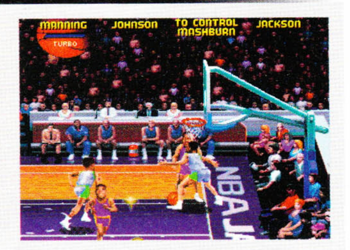

## ALTERNATIVAS



**NBA LIVE '96**
EA Sports•Electronic Arts
Anterior entrega del clásico juego de Electronic Arts.



**NBA FULL COURT PRESS**
Microsoft•Microsoft
Microsoft se adentra en el mundo de los juegos deportivos con esto...




**NBA JAM T.E.**
Acclaim•Arcadia
Un juego muy divertido con gráficos "sencillotes".

# F1 MANAGER

**Las simulaciones de carreras de Fórmula 1 son uno de los grandes ejemplos de la evolución de los ordenadores. Ahora, en lugar de correr, tienes el deber de gestionar la escudería.**

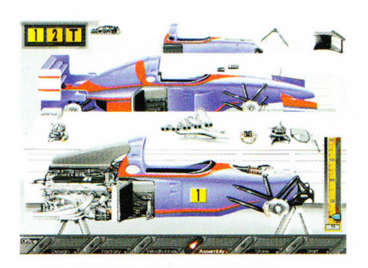
Juegos basados en carreras de coches de todo tipo los ha habido siempre. Sin embargo, aparte de conducir, en la mayor parte de ellos te limitabas a realizar pequeños cambios en la estructura del coche, como variar el ángulo de los alerones, la mezcla de la gasolina o la alineación de las ruedas.

Ahora llega un programa en el que la carrera es tan sólo la culminación de todo el trabajo, de las horas que has gastado diseñando el coche, sometiéndolo a todo tipo de pruebas en el túnel de viento, buscando los mejores componentes y la mayor calidad posible para tu creación.

La base del juego es la gestión completa de una escudería de Fórmula 1, que cubre todos los apartados que la componen. Básicamente se divide en tres apartados: gestión, desarrollo y carreras.

En la parte de la gestión deberás encargarte de obtener los fondos necesarios para mantener un producto tan sumamente caro como es un coche de carreras. Para obtener estos beneficios, deberás saber cómo manejar las cuentas y con qué empresas hablar para que te "esponsoricen". Tienes que crear una línea de *merchandising* para ingresar dinero gracias a los fans de tus colores y contratar al personal, controlando los aspectos de sueldo y calidad del trabajo producido. En una frase, conseguir mantener los números en color negro.

Una parte que exige algo más de creatividad es aquélla en la que creas el coche de tus sueños, una completa labor de ingeniería del más alto nivel. El inicio se sitúa delante de la pantalla de dibujo, donde puedes diseñar las diferentes partes del coche, atendiendo a una serie de factores dependientes de cada pieza. Para representarlas, se te ofrece planta, alzado y perfil, junto con una cuarta vista móvil, como si se tratase de un programa de diseño 3D, contando con un estupendo *render* en tiempo real.





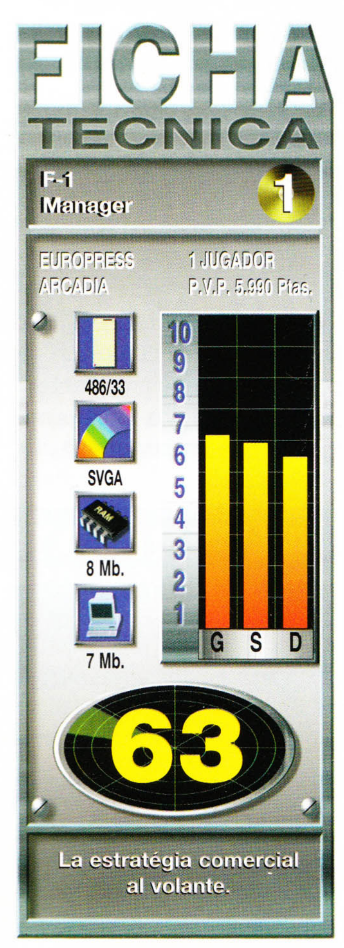



Una vez preparado el diseño, debes construir el prototipo que irá al túnel de viento, donde comprobarás su idoneidad sobre la carretera. Tras esto, llega el proceso de fabricación y ensamblado de las piezas, para acabar llevando el coche al garaje de la pista y hacer los últimos retoques.

Ya preparado, entrégaselo al piloto. En esta ocasión no estarás al volante, sino tras una serie de cámaras que te muestran el progreso de la carrera. Desde tu puesto dictas a tu equipo la estrategia que debe seguir para ganar.

Todo el programa está realizado con unas pantallas estáticas en alta resolución, a excepción de la de diseño del coche y la carrera en sí. Ésta se representa en tres dimensiones, pudiendo cambiar de cámara sin problemas para observar mejor y dar las instrucciones precisas.

A. VEGAS




## ALTERNATIVAS



**F-1 GRAND PRIX 2**
Microprose•Proein, S.A.
En lugar de la estrategia, las carreras de verdad...



**GRAND PRIX MANAGER**
Microprose•Proein, S.A.
Otro juego del género que pronto tendrá su secuela en el mercado.

# MADDEN NFL '97

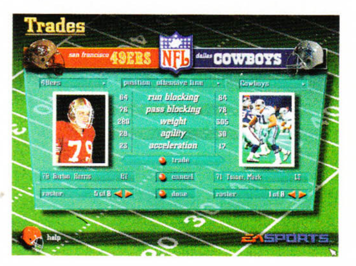
**Siguiendo su línea especializada en deportes de masas (sobre todo americanas), la casa Electronic Arts trae hasta nosotros lo último de la liga profesional de fútbol americano.**



Nueva incursión de Electronic Arts dentro del mundo de las ligas profesionales americanas. En este caso el objeto del juegos será la National Football League, o NFL, la liga de fútbol americano. Como novedad han incluido una estrella invitada, sobre la que se centra parte del programa, John Madden, un experto en este deporte.

El programa mantiene la estructura general de los juegos deportivos de la casa: posibilidad de jugar una liga, un partido de exhibición, partido remoto, aprovechando una conexión vía módem y la universidad Madden. Este último apartado es un resumen de los amplios conocimientos de John Madden sobre este deporte. Dispuesto como un campus universitario, hay mucha información sobre el juego de ataque y defensivo, la NFL y los aspectos relacionados con el fútbol americano. En cada tema verás un vídeo donde Madden te explica conceptos básicos.



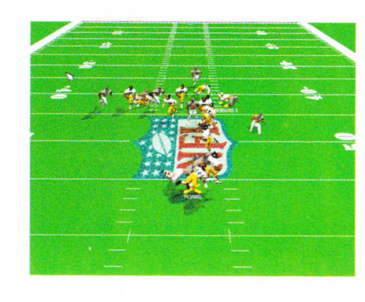

Dentro del apartado de juego disfrutarás de una liga o partido con cualquier equipo de la NFL o uno de los tres equipos de estrellas que se incorporan. Podrás intercambiar jugadores, fichar, crear tus propios equipos, usar las jugadas de ataque o defensa creadas por Madden especialmente para el juego, las universales, etc.

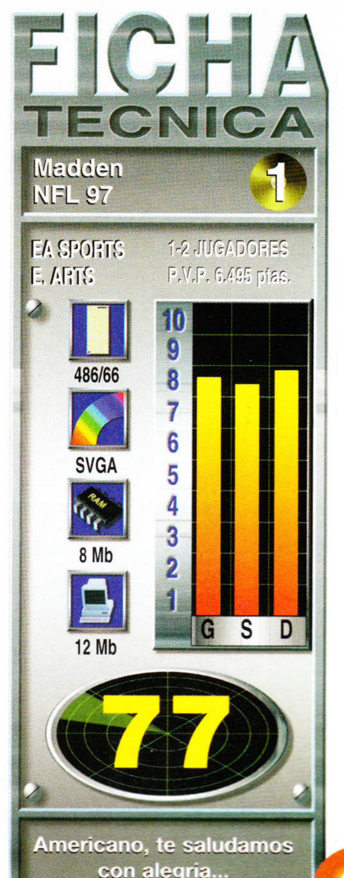
Al disputar un liga no es necesario que juegues todos los partidos, sino que podrás seleccionar los que quieras en modo arcade: los demás los jugará el ordenador. De este modo, está más cerca de un juego tipo *Manager*, eso sí, en el que el simulador tiene una calidad poco habitual. El aspecto gráfico es bueno, con gráficos en alta resolución y *sprites* modelados con polígonos. Sólo dispones de una cámara para seguir el juego, pero es manejada por el ordenador para que en todo momento dispongas de la mejor vista.

Con respecto al sonido, se mantiene a buen nivel, con melodías de calidad CD-Audio en los menús y los habituales cánticos del público. Una nota reseñable son los comentarios de juego, realizados por un comentarista profesional junto a Madden que, como invitado de lujo, dará explicaciones magistrales a cada situación del juego.

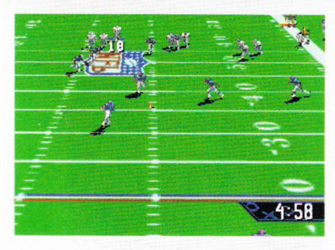
En conjunto, el programa es muy bueno. El único defecto que se le puede encontrar es el propio tema sobre el que trata, un deporte poco arraigado en nuestro país. Todos aquellos seguidores del fútbol americano disfrutarán con seguridad del juego. Aquellos que no conozcan este deporte se extrañarán con el programa y pueden llegar a aburrirse.

A. J. NOVILLO

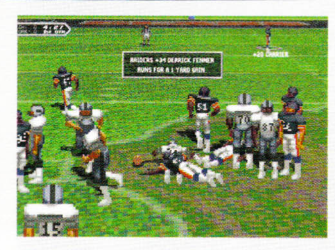





## ALTERNATIVAS



**NFL QUARTERBACK 96**
Acclaim•Arcadia
Acclaim "da caña" con los jugadores de la NFL.



**NFL QUARTERBACK CLUB 97**
Acclaim•Arcadia
Versión bastante mejorada del anterior título.

# A-10 CUBA!

**Hace mucho tiempo que las relaciones entre Cuba y los Estados Unidos no son demasiado buenas. Este simulador de vuelo rememora algunas de las más peligrosas confrontaciones que hubo entre ambos países.**

El mundo de los simuladores de guerra ha sido una de las gallinas de los huevos de oro para el software lúdico. Es raro el tanque o avión que no ha sido simulado, o la batalla o guerra de la que no se han extraído muchas misiones.

Ahora la historia sigue con este **A-10 Cuba!**, que nada tiene que ver con los simuladores de A10 que han ido realizando los muchachos de Dynamix. En este caso la casa programadora es Activision, y te pone a los mandos de un pequeño avión A10, el más maniobrable de los cazas, especializado en vuelos a baja altura con objetivos terrestres. El país sobre el que se desarrollarán tus aventuras será Cuba, la perla del Caribe, enemigo político de los norteamericanos.

El manejo del programa no es demasiado fácil. Está realizado sobre el entorno Windows 95 y aprovecha las virtudes gráficas de las librerías DirectX. Se ha optado por una simulación profunda del vuelo, de modo que dispondrás de dos pantallas repletas de mandos con los que dirigir tu máquina. Esto es un problema, pues tendrás que "empollarte" un manual grueso para poder desenvolverte con cierta soltura. Una vez sepas cómo dominar tu aparato, el juego es relativamente sencillo. Debes ir realizando una serie de misiones de lo más variado, diurnas unas, nocturnas otras. No existe modo campaña, luego las podrás llevar a cabo en el orden que desees.

Los gráficos no son muy atractivos. Los aviones están bien realizados, con modelado poligonal. Sin embargo, los escenarios no están a la altura de los últimos títulos que hemos visto. Están realizados mediante polígonos, con un nivel de detalle bastante escaso. El mismo cielo está burdamente realizado.

El sonido, sin embargo, es bastante bueno, con melodías trabajadas en todos los menús y música de fondo en el juego. Los efectos especiales son correctos y cumplen perfectamente su cometido.

En conjunto, se trata de un simulador de vuelo un tanto difícil de jugar, demasiado estricto en algunos casos y que no engancha por la calidad de sus gráficos, algo a lo que nos habían acostumbrado en los últimos títulos y que es exigible a esta alturas del siglo. Por otra parte, la simulación es bastante buena y gustará a los más exigentes, aunque superará de largo a los todavía no iniciados.

A. J. NOVILLO









## ALTERNATIVAS

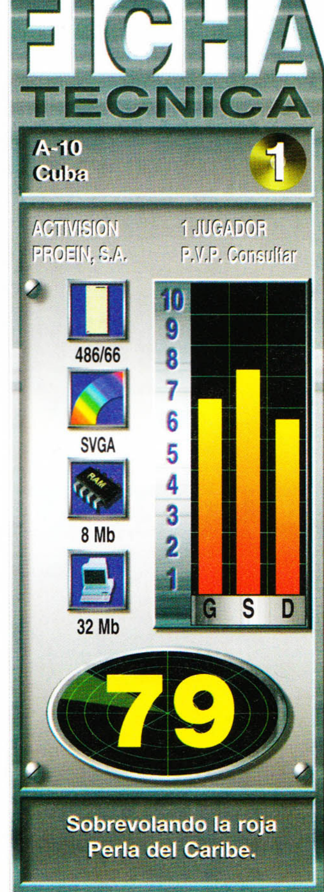


**F-22 LIGHTNING**
Novalogic•Electronic Arts
Uno de los mejores simuladores de vuelo del momento.



**BACK TO BAGDAD**
Military Simulations•Proein, S.A.
Un simulador para los profesionales en estas lides.





# F22 LIGHTNING II

## Novalogic te ofrece la posibilidad de volar como pájaro raudo y veloz a los mandos de un potente F22 en su último simulador de vuelo. Se trata de una oportunidad única.

El ejército es uno de los más grandes impulsores de la aviación. La evolución de los cazas ha sido fascinante en los últimos 40 años. El F22 es uno de los grandes avances del ejército americano; ahora los programadores de Novalogic lo ponen a tu alcance.

Te encuentras ante un simulador que ha mezclado con sabiduría calidad gráfica y sonora, con un manejo sencillo que huye un tanto de los simuladores puros, intentando satisfacer a un mayor número de usuarios. Es un problema que se plantean los programadores de simuladores a la hora de realizar un nuevo proyecto. Unos eligen una mayor jugabilidad, como es el caso de este programa, otros optan por acercarse lo más posible a la realidad, lo cual siempre influye en impresionantes manuales de instrucciones.

En nuestro caso, la parcela técnica supera con creces lo que se le suele pedir a un simulador. El correcto uso del modo de vídeo Super VGA ha añadido nuevas y excitantes posibilidades a los escenarios en los que se mueven los aviones, pasando de los viejos gráficos poligonales a impresionantes paisajes con nubes que parecen auténticas. El grado de detalle en el terreno es muy elevado. Asimismo, hay cámaras externas al avión, que se pueden mover para obtener la mejor vista, y una cámara virtual, que te coloca en la posición del piloto y te permite girarte dentro de la cabina.

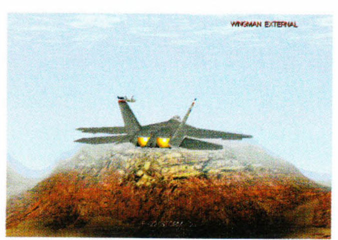
El aspecto sonoro es bueno, sin demasiados alardes, pues el juego no los necesita. Discretas melodías y buenos efectos especiales dan consistencia a este apartado.

La simulación en sí misma es entretenida, sin demasiadas dificultades en el control, que se puede hacer con un *joystick* o con teclado, aunque esta última opción sea más compleja, pese a no ser necesario manejar muchas teclas. Existe gran cantidad de misiones, con opciones de juego en red, de los más diversos tipos y en los terrenos más diferentes. Existe además un tutorial y misiones de práctica que te ayudarán a hacerte con el manejo del juego.

En conjunto, un buen simulador que no necesita largas horas de estudio y es bastante divertido.

A. J. NOVILLO







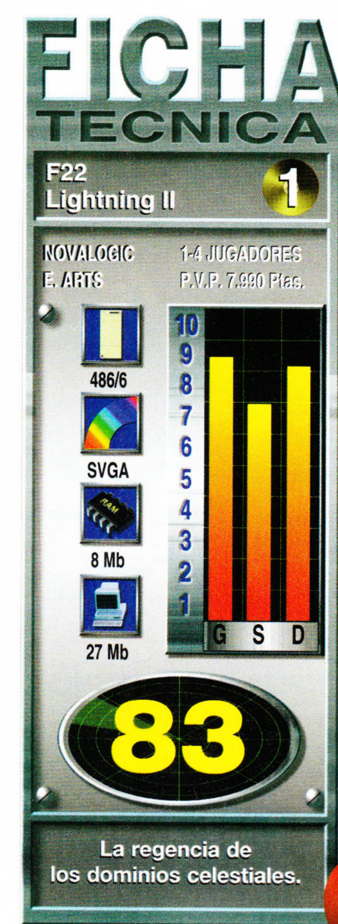
## ALTERNATIVAS



**BACK TO BAGHDAG**
Military Simulations•Proein, S.A.
Un simulador de aúpa, de los reyes norteamericanos del género.



**A-10 CUBA**
Activision•Proein, S.A.
Los americanos quieren "dar caña" a Fidel con este título.



JUEGOS

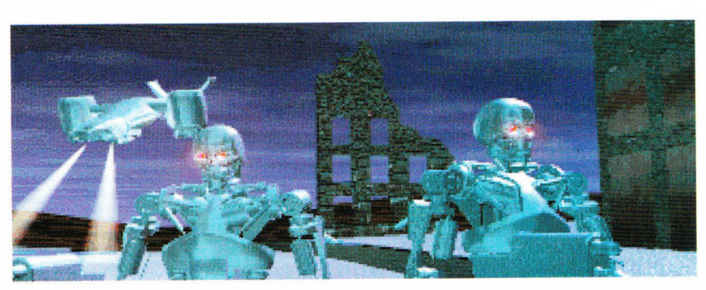
# THE TERMINATOR SKYNET

**El futuro. La guerra barrió totalmente el pasado. Las máquinas tienen el poder. Unos humanos resisten todavía. Es tu momento para entrar en la dura lucha.**

A mitad de los 80, una película de bajo presupuesto se convirtió en éxito. En ella se presentaba un futuro en el que la humanidad era barrida de la faz de la tierra por unas máquinas. Existe grupo de humanos que pretenden evitarlo.

Acabas de ser alistado en estas tropas, y como integrante de las mismas debes dar buena cuenta de los robots que encuentres, cuya expresión más terrorífica se da en los *terminators*, resistentes y certeros.

Se trata de un arcade 3D. Tienes una completa libertad de movimientos y visión. Al ser un entorno 3D real, los enemigos están conformados con polígonos, lo que les dota de un gran número de posiciones y realismo.



Tienes unas misiones, con unos objetivos precisos, por lo que para finalizarlas no debes acabar con todos los *terminators*; puedes ir al grano, saliendo lo





más ileso posible. Al inicio de cada misión se te darán las órdenes por escrito, pero también podrás visionar un vídeo que te introducirá en la historia, aparte de darte los objetivos de viva voz.

El control del personaje no es fácil, pero dispones de un tutorial que te ayuda. Puedes usar sólo teclado, pero es mejor añadir el ratón.

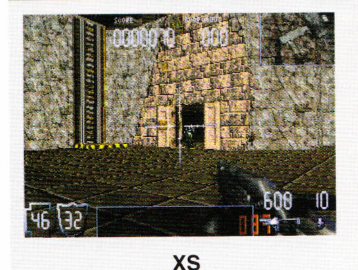
Es difícil apuntar bien: hay que posicionar el objetivo en el centro para darle. A veces atraviesas polígonos, lo que provoca extraños efectos.

Al ser, en cierto modo, la continuación del anterior juego sobre este tema, en el menú de inicio tienes la posibilidad de iniciar el argumento del antecesor.

A. VEGAS



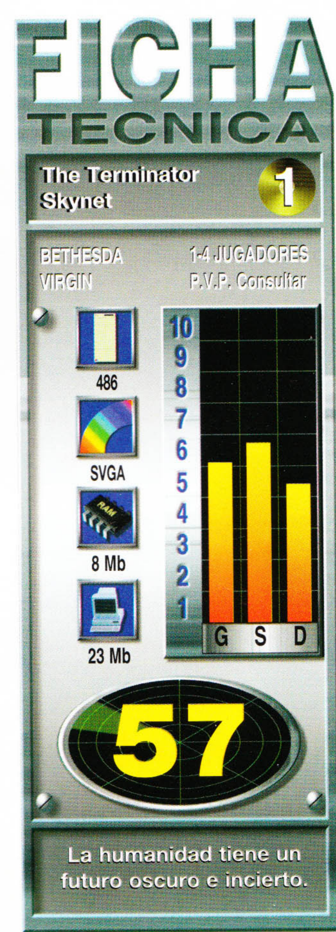

## ALTERNATIVAS



**XS**
SCI•Arcadia
Un juego tipo *Doom* de la última hornada del género.



**QUAKE**
id Software•New Software Center
El hijo de la bestia ataca de nuevo con toda su saña...



# FIRO & KLAWD

**Ayuda a los graciosos Firo y a Klawd a encontrar y derrotar al terrible jefe de la mafia local, superando las innumerables dificultades en este atractivo arcade.**



Firo es un perro policía de gatillo ligero que siempre anda metido en líos. Klawd es un gato que sin saberlo trabajaba de correo para la mafia, llevando cajas de dinero falso por la ciudad. Juntos deben descubrir al capo de la mafia y destruirle con su organización criminal. Esta sinopsis es el eje temático de este arcade que llega a nuestras pantallas del mundo de las consolas. Acción a raudales y buen humor son la combinación que te presentan los programadores.

Te encuentras ante un arcade en el que manejas a uno de los protagonistas o a los dos, si estás con un amigo. Te mueves por un decorado tridimensional isométrico, en el que te encontrarás con centenares de enemigos. En principio dispones de un arma para cada protagonista. A lo largo de la aventura recogerás otras más potentes, con munición reducida.

A su vez, debes ir recolectando los diferentes carteles que hallarás en las paredes: ofrecen una recompensa por vuestra cabeza. Se transformarán en puntos cuando acabes el nivel. Dispones de un cierto nivel de energía por cada vida. Cuando se acabe dicho nivel, la perderás.



Las fases están conectadas entre sí, de modo que el juego no es lineal. Puedes recorrerlas en el orden que desees. Debes seguir a un personaje, que saldrá corriendo al verte. Te indicará las direcciones que debes tomar para llegar hasta el jefe.

La dificultad aumenta a lo largo de los niveles. En algunos, como en los vagones de metro, cambia la panorámica y el juego se transforma en un arcade de mirilla en el que debes aniquilar a los enemigos que aparezcan. Existen diversos tipos de ellos, cada uno con unas características diferentes. En cada nivel aparece un enemigo final de mayor entidad.

Técnicamente el juego es correcto, pero no explota todas las posibilidades de los potentes equipos actuales, como las tarjetas Super VGA. Los gráficos son buenos, pero no alcanzan el nivel de juegos similares, como *Crusaders*.

Las melodías son buenas. Entre los niveles hay secuencias animadas de no demasiada calidad y resolución. En conjunto, un programa entretenido, sin grandes aspiraciones, que puede hacerte pasar horas de diversión.

A. J. NOVILLO



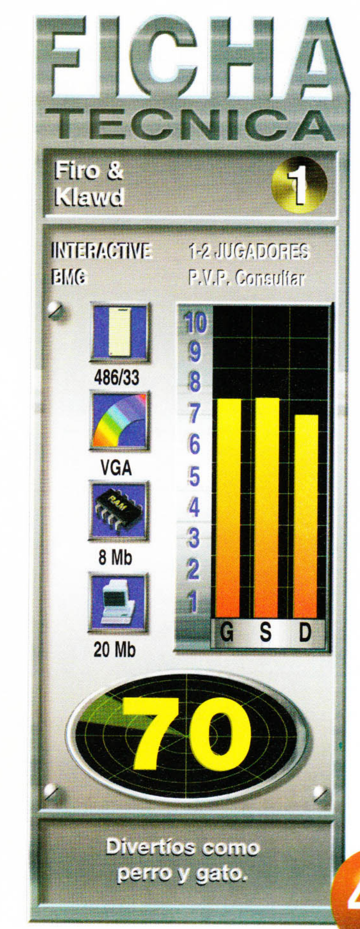

## ALTERNATIVAS



**CAPTAIN QUAZAR**
Studio 3DO•Proein, S.A.
Un superhéroe de tebeo con unos gráficos muy divertidos.



**CHRONICLES OF THE...**
Psygnosis•Electronic Arts
Excelentes gráficos en una perspectiva isométrica.






# VERSAILLES 1685

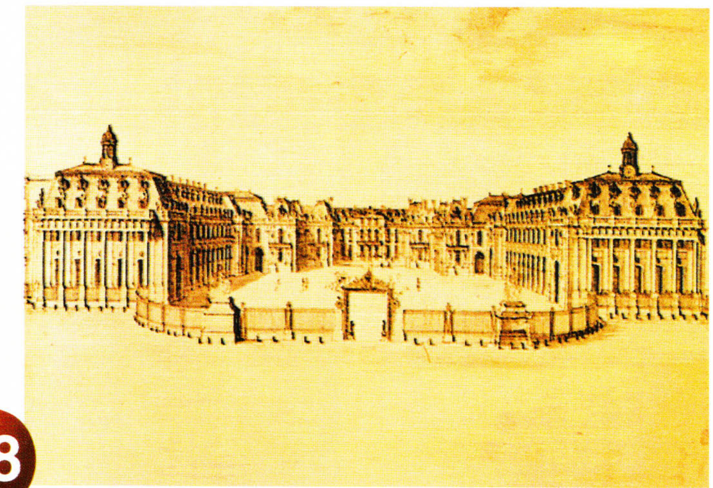
**Francia es posiblemente el país que mejor sabe promocionar todos sus productos y monumentos. Uno de los principales centros de cultura es el bello palacio de Versalles.**

No hay nadie quizá que desconozca la existencia del palacio de Versalles, una de las joyas de la arquitectura francesa y mundial. Este edificio alberga algunas interesantes colecciones de pintura y escultura, amén de sus maravillosos jardines y su decoración, tanto interior como exterior. Nos llega ahora este programa, ambientado en los interiores de este edificio, a caballo entre un documental sobre la vida palaciega y la corte del siglo XVII y una aventura de intrigas y engaños, con la realeza como telón de fondo.

RECOMENDADO

Lo primero que choca es la dificultad al encuadrar este programa en un género determinado. Tan perfecto sería decir que es una videoaventura en la cual puedes aprender algo sobre la corte francesa del siglo XVII, como decir que es una enciclopedia del palacio de Versalles en la cual puedes ir reuniendo conocimientos sobre los personajes gracias a una trama argumental.

Desde el punto de vista didáctico, se trata de un acercamiento al estilo de vida de la corte, ilustrando diversos aspectos de la misma con una serie de textos amenizados con cuadros de la época, que muestran una representación gráfica de los conceptos explicados.



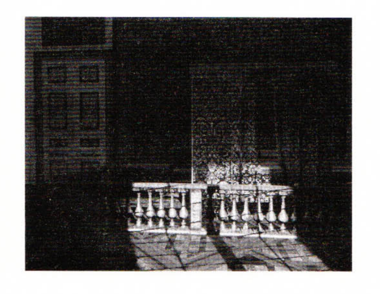
También tienen gran importancia los personajes que formaban esta corte, pues ellos eran quienes escribían la historia, con sus hechos y pensamientos. Todos estos cortesanos tienen su ficha, la cual debes repasar, ya que va a ser a ellos a quienes encuentres por los pasillos de





palacio, y has de conocerles para saber cómo tratarles para conseguir de ellos la máxima información posible.

Según te vayas desplazando por las habitaciones de Versalles, verás, colgados de las paredes, muchos cuadros, así como varios ornamentos y



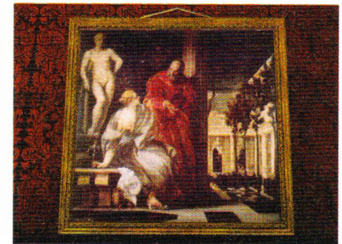
decoraciones. A muchos de ellos podrás acercarte para ver perfectamente su belleza (en alta resolución, pero a 256 colores). En el caso de los cuadros que hay, por ejemplo, también te dirán el título y autor.

Pero todo esto puede resultar pesado de ver de una manera estática, pasando textos uno tras otro. Por ello, dispones de una aventura que te introducirá en las más profundas intrigas palaciegas, hablando y conspirando con los más representativos personajes de la época, aquellos para los cuales la historia ha guardado un hueco.

Obviamente, ésta no es una de esas aventuras en las que vas a necesitar una enormidad de objetos para ir avanzando por la historia, pues la principal premisa no es la de complicar la vida al jugador, sino que vaya recorriendo la totalidad del palacio, conociendo cada una de las habitaciones y estancias, la “fauna” que formaba la corte, la vestimenta de la época y varias cosas más, en definitiva, para lograr trasladarte en el tiempo hasta aquellos episodios de la historia.

Dado que en esta aventura priman el aspecto gráfico y la veracidad de las representaciones, han elegido un espectacular sistema para mostrar cada una de las localizaciones. En todo momento la acción la contemplas desde un punto de vista en primera







persona, con una total libertad de movimientos en cuanto a la vista se refiere. Esto significa que puedes desplazar la vista en cualquier ángulo, quedando completamente cubierta toda la esfera de la visión.

Esta libertad no la posees en lo que se refiere a los movimientos, pues en cada habitación tan sólo dispones de una localización, generalmente en el centro. Sin embargo, cuando es una gran sala, como, por ejemplo, la de baile, puedes situarte en dos o tres sitios. De todas maneras, desde ese lugar, y gracias a la libertad de visión, tienes acceso a toda la estancia. Cuando realizas un cambio de habitación, éste se ilustra con un *travelling* de la cámara que une los dos puntos de una manera fluida.

Los personajes con los que te encuentras son recreaciones más o menos afortunadas (generalmente bien afortunadas) de aquéllos representados en los cuadros de la época, pero conseguidos merced a la infografía, lo que no permite grandes detalles en los rostros. A la hora de ir paseando por los regios lugares, algunas veces vas a tener la impresión de visitar unos grandes almacenes, pues todos los personajes están completamente quietos, con un aspecto de maniquíes que quitan realismo y dan mucha "quietud" al programa. Una vez te acercas a charlar con ellos o simplemente a escuchar las conversaciones, pasas a verlos en plano medio, y realizan algunos movimientos y gestos simulando que conversan.

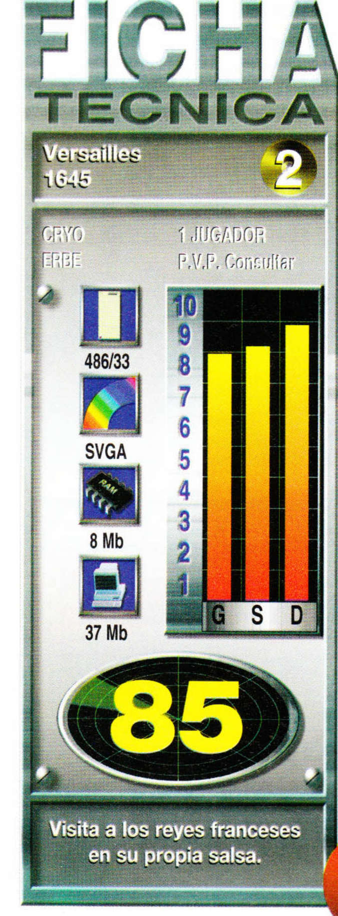




La banda sonora que te acompaña en todo tu recorrido es estupenda, pues imita la música y el canto de aquella época, logrando introducirte en la atmósfera del juego casi sin que te des cuenta. No es una simple serie de canciones sinfónicas, sino un completo estudio de la música y letra que se estilaba en aquellos tiempos, y en un perfecto francés, como es lógico. Cuando realices conversaciones con los personajes, o simplemente atiendas a los diálogos entre diferentes interlocutores, escucharás todo lo que digan, aparte de poderlo leer. Aunque la versión que aquí comentamos se encuentra en francés, esperamos que salga al mercado español convenientemente traducida.

Se nota la influencia que ha tenido una de las entidades colaboradoras en el proyecto, la Sociedad de Museos Franceses, pues se ha puesto especial cuidado en reproducir lo más fielmente posible cada una de las estancias, desde los dibujos del parqué del suelo hasta los frescos del techo, pasando por los tapices, las cortinas, los cuadros y los adornos que conforman la riqueza del palacete.

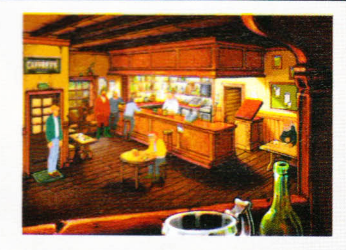
A. VEGAS




## ALTERNATIVAS



**PHANTASMAGORIA 2**
Sierra•Coktel Educative
La nueva entrega de la saga terrorífica de Roberta Williams.



**BROKEN SWORD**
Revolution•Virgin
Los Templarios siguen teniendo vigencia en nuestra época.



**LARRY VII**
Sierra•Coktel Educative
Larry, ligón como El Tato, un personaje de ficción.

# TUNNEL B1

**En una nueva guerra estelar, tu gobierno te ha encomendado la dura misión de destruir el cuartel general enemigo. Para lograrlo, debes atravesar una serie de túneles infestados de *aliens*.**

Por enésima vez tienes la oportunidad de salvar a tu raza de la aniquilación, esta vez introduciéndote en las defensas del enemigo y acabando con todo aquello que se mueva. El juego se desarrolla en el interior de una serie de túneles, por los que encontrarás todo tipo de vehículos y defensas estáticas.

Estos vehículos te pueden atacar tanto desde tierra como desde el aire, y con gran variedad de armas, aunque las más utilizadas serán, lógicamente, las ametralladoras y los misiles. Las defensas estáticas son mucho más fáciles de abatir. En efecto, su armamento se limita a nidos de ametralladora y a morteros, y además es fácil esquivar sus disparos.



El juego está realizado íntegramente en 3D, lo que implica la necesidad de un equipo potente para hacer uso de todas sus características. Como con todos los juegos de este tipo, puedes rebajar





los requerimientos, a cambio de perder calidad. Lo más llamativo es la la pantalla de juego, pues si la reduces te encontrarás en modo de líneas alternas. Es uno de los primeros programas que usan este modo para la presentación y para el juego en sí.

Aunque cambies el modo de visionado, la pantalla se mantendrá en alta resolución, a 640x480, lo que hace que, al ser un juego 3D, todos los gráficos tengan buena calidad, rebajándose únicamente



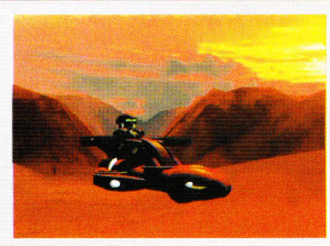
cuanto te acercas en exceso. Un apartado que han tenido muy en cuenta los programadores es el de los efectos de la luz. Han creado un canal *gamma* para el juego, esto es, cada *pixel*, aparte de color, también tiene una determinada transparencia. De esto resultan un humo súper realista y unos puntos de iluminación exquisitos.

La forma de moverse procede directamente de la escuela *Doom*. Te ofrecen incluso la tecla de desplazamiento lateral (muy útil en algunas ocasiones). A pesar de la simplicidad de los mandos, a veces se pierde un poco el control de la nave, debido principalmente a las inercias que actúan sobre la misma. Se echa de menos la posibilidad de subir y bajar la vista, pues siempre estás limitado a una perspectiva, a ras de suelo.

En cuanto a los efectos de sonido, están bien, pero no llegan a destacar. Aparte de los inexcusables ruidos de la ametralladora o del motor, oirás también a tu computadora con una agradable voz femenina, que te informará acerca de cuáles son los objetivos de cada fase, así como de los objetos y ampliaciones del armamento que recojas por el camino. Por otra parte, la música está bastante lograda, creando un ambiente muy acorde con la historia, y cambiando el ritmo dependiendo de la situación en que te encuentres en cada momento.

A. VEGAS

## ALTERNATIVAS



**BLAM MACHINHEAD!**
Core•Proein, S.A.
Otro juego con nave motorizada incluida...



**NECRODOME**
Mindscape•Proein, S.A.
Un *Doom* en un tanque. El no va más de las 3D... de peso.

## FICHA TECNICA

**Tunnel B1** — 1

NEON/OCEAN — ARCADIA
1-JUGADOR — P.V.P. Consultar

486 — VGA — 8 Mb — 12 Mb

G S D

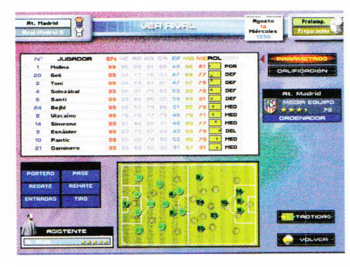
72

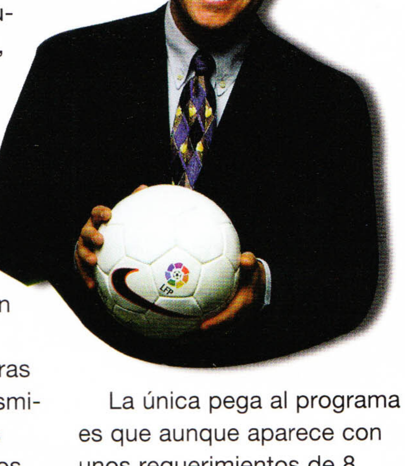
Podrás encontrar naves por un tubo...

# PC FÚTBOL 5.0

**Los chicos de Dinamic Multimedia han conseguido superarse a sí mismos en esta versión remodelada de su título estrella, aunque sus requerimientos son un tanto excesivos.**







Tras la versión 4.0, no todo lo acertada que esperábamos, Dinamic Multimedia vuelve a la carga con una nueva entrega de su simulador futbolístico. No se trata de una revisión, como ocurrió con anteriores versiones, sino que ahora encontramos un programa radicalmente nuevo.

Admite DOS o Windows (las opciones no son las mismas en todos los casos), y lo primero que se percibe es un notable afán de cambio. Así, la infografía del programa esta mucho más trabajada, y el *look* de este título es mucho más agradable. Las opciones son más variadas, y se han incluido dos importantes novedades: ProQuinielas y la Liga Promanager. En el primer caso tienes la posibilidad de generar quinielas, añadiendo la posibilidad de hacer reducciones. En el segundo, se ha mejorado la liga Manager habitual, incorporando la posibilidad de coger un equipo de Segunda B, al que debes subir a la Primera División, equilibrando las finanzas con el control del equipo y su entorno. Así, puedes contratar desde cuidadores del césped a asistentes técnicos, para cuidar de la ampliación de tu campo y de los viajes a competiciones extranjeras.

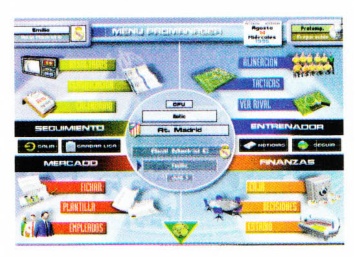


Ésta es una de las opciones que siempre ha gustado más a los usuarios de **PC Fútbol**, pero no podemos dejar atrás el propio simulador de juego. Ahora la calidad gráfica de los encuentros ha mejorado bastante. No sólo es posible jugar con resoluciones de hasta 1024x768, sino que se ha dotado al programa de un aspecto tipo *Fifa 96* (esto nos recuerda que las rutinas del clásico *Risky Woods* también eran de Electronic Arts...), por lo que la diferencia con *PC Fútbol 4.0* es abismal.

Puedes variar las cámaras de sitio o jugar con retransmisión televisiva. Otro de los aspectos bastante cuidados es el del apartado sonoro. Aunque la música no es nada del otro mundo, las voces de Chus del Río y Michael Robinson han sido digitalizadas notablemente. Ambos emiten comentarios durante todo el encuentro.

La única pega al programa es que aunque aparece con unos requerimientos de 8 Mb. de RAM, necesita realmente 16 Mb. (sobre todo en Windows), ya que las transiciones aparecen a saltos e incluso el programa no corre.

E. ARIAS

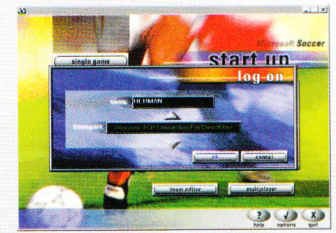




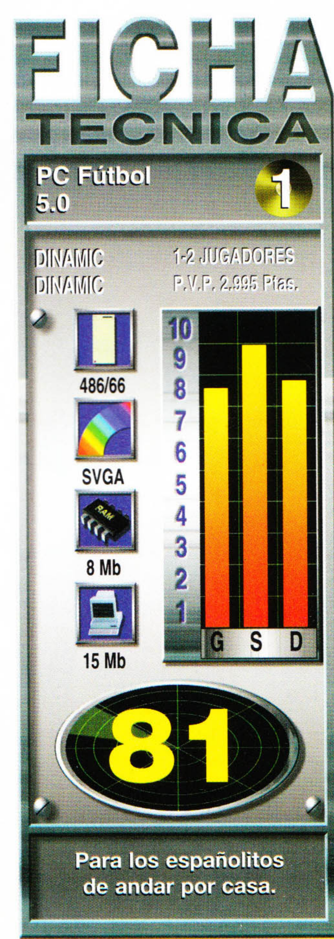
## ALTERNATIVAS



**FIFA SOCCER '97**
EA Sports•Electronic Arts
Última versión del programa estrella de EA Sports.



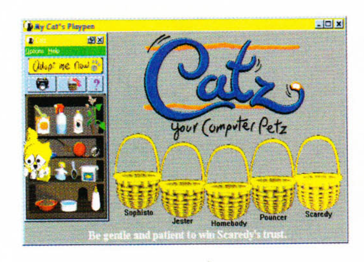
**MICROSOFT SOCCER**
Microsoft•Microsoft
El gigante de los sistemas operativos se atreve con el fútbol.



# CATZ





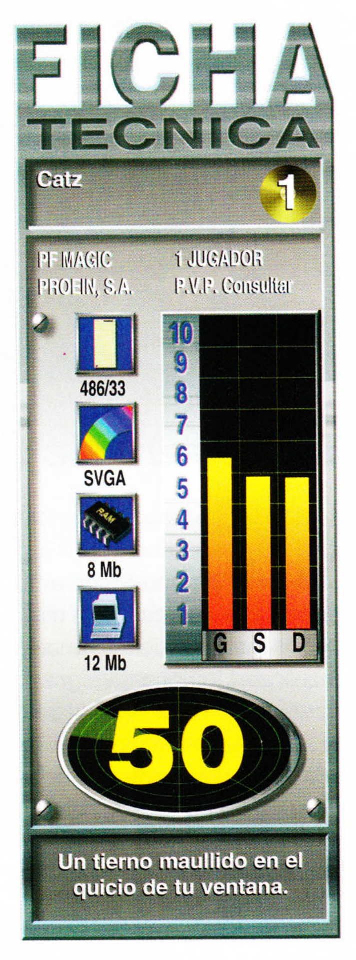



Los más acérrimos amantes de los gatos ya pueden poseer una mascota virtual preparada para pasear grácilmente por el entorno Windows.

Como ya ocurriera con *Dogz*, el programa precursor de este mediocre **Catz**, a este producto no se le puede considerar como un auténtico juego, sino una especie de juguete virtual orientado a los más jóvenes de la casa. En este caso, es un gato el animal doméstico que tienes la posibilidad de adoptar para tu escritorio de Windows. Cada vez que arranques el sistema, tu nueva mascota, escogida entre los cinco distintos gatos que presenta este programa, aparecerá en su rincón y jugueteará con los diversos objetos de los que dispones: rollo de lana, pelota, biberón, etc. Asimismo, puedes teñir a tu gusto el pelo del animal, lavarlo y todas las labores que tendrías que realizar con una mascota real.

Ante todo, hay que entender a quién va orientado el producto: los niños. Si no, no se puede valorar de forma correcta. Como tal, está muy correctamente realizado, con gráficos muy al estilo cómic, buen movimiento y un sonido de calidad. Sin embargo, pese a todo lo comentado anteriormente, es algo aburrido, incluso para un niño. Es imposible reducir a un pequeño título las experiencias que un auténtico animal lleno de pelusa es capaz de proporcionar. En efecto, tan sólo queda como un programa gracioso, con buenas intenciones y que durante un tiempo puede entretener a los benjamines de la casa, aunque acabará por aburrirles. Los niños son ilusos, pero no bobos.

A. J. NOVILLO




# CHAMPIONSHIP MANAGER 2

Una vez más tienes la responsabilidad de dirigir el futuro de algún grande del fútbol europeo en la liga de las estrellas.

Bajo el nombre de **Championship Manager 2** se encuentra el programa *Presidente*, llamado así en su edición en España. La versión que ahora nos presentan no introduce ninguna novedad sobre la anterior. Tan sólo encontrarás la actualización de los datos de los equipos de esta temporada. Se trata de los clubes de la liga española, gracias al trabajo realizado por la distribuidora española, aunque no sabemos si el esfuerzo merece la pena. El objetivo del juego es administrar un equipo de la mejor manera posible para obtener las máximas calificaciones en todos los torneos en los que debas participar.

Como ya se comentó en su día, hablando de la versión anterior de este programa, tan sólo manejas los aspectos económicos y de gestión de un club de fútbol. Por ello, únicamente debes moverte a través de los menús y tomar una serie de decisiones que afectarán al futuro de la entidad que administras. Visto así, promete pocas emociones, y es que verdaderamente no las tiene.

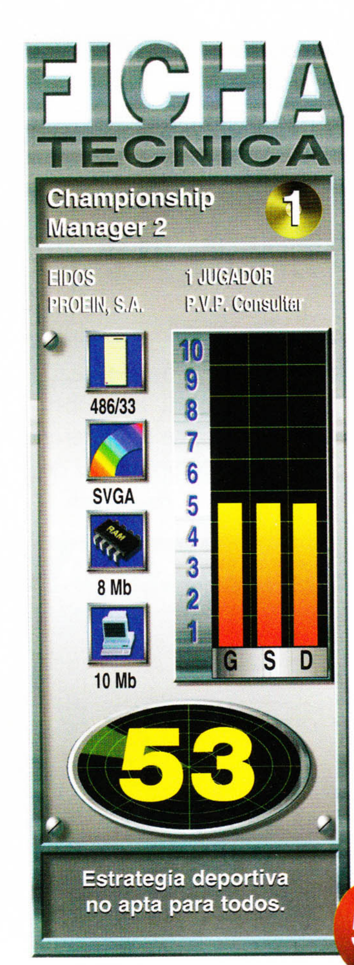
Sólo fríos cálculos alejados de la adrenalina que suele correr por las venas de los jugadores ante los programas deportivos, especialmente en el mundo del fútbol. Desde luego, es el programa más completo a nivel de simulación administrativa; sin embargo, si buscas un poco más, te aburrirás "como una ostra", pues ni siquiera ves los partidos. Sólo para incondicionales.

A. J. NOVILLO









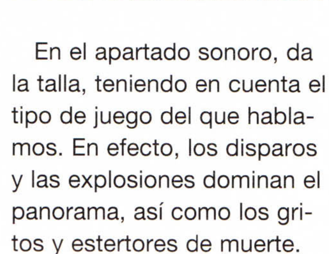
# JUEGOS

# BEDLAM

## En el futuro no será necesario que las personas tengan que ir al frente. Unos sólidos robots teledirigidos se encargarán de realizar todos los trabajos sucios de los seres humanos.




Desde la época de los ordenadores de 8 *bits* como Spectrum, se vino representando la tercera dimensión de diferentes maneras. Una que tuvo gran aceptación fue la basada en el sistema isométrico, denominado por aquel entonces *Filmation*. Retomando este estilo, y adecuándolo a las actuales potencias de microprocesador, los señores de la compañía Mirage han preparado este programa, **Bedlam** que, a pesar de las similitudes en el nombre, no tiene nada que ver con el programa aparecido hace bastantes años para las mencionadas plataformas.



En esta ocasión el protagonista es un robot, armado hasta los dientes (si tuviera), con una armadura capaz de parar todo los proyectiles.

Según avances en el juego dirigirás no a un robot, sino a tres, que tendrán que colaborar entre ellos para finalizar la misión de manera exitosa. Por este motivo principalmente, y por su sistema de representación, recuerda enormemente al conocido programa *Syndicate*. Y, si bien no llega a alcanzar el gran nivel de éste, al menos logra una calidad más que aceptable.

Una opción muy curiosa es la característica de que puedes activar las armas que quieras de entre las siete que llevas encima. Si las activas todas, en cada disparo proyectas energía suficiente como para dejar desierta tu zona de influencia. Aparte, todas estas armas las puedes elegir al principio, antes de entrar en el campo de batalla, de entre un amplio y variado arsenal. El que tienes a tu disposición varía desde las clásicas ametralladoras hasta varios tipos de cohetes, minas y cañones.

Una vez metido en faena, comprobarás que una de las características en que se basa es en la velocidad de los movimientos, los cuales realizas marcando con el ratón la dirección que quieres tomar. Esto es un poco complicado al principio pero, para que te acostumbres, la primera fase está preparada para familiarizarte con los controles, y además te irá remarcando con una serie de notas los puntos y características más importantes de los escenarios. Sin embargo, el robot tan sólo se desplaza y queda muy soso.

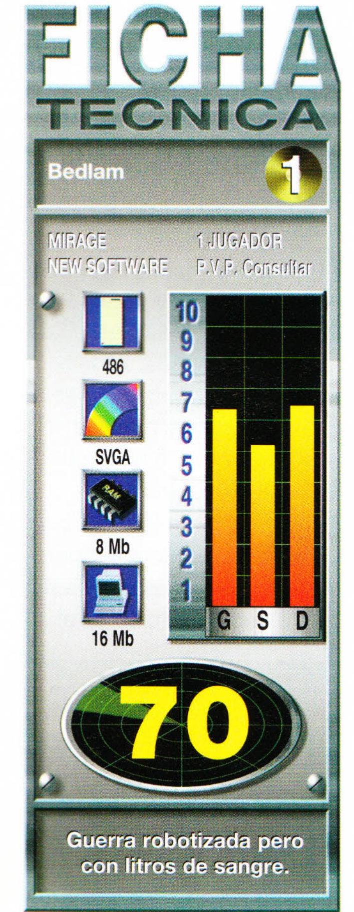
Los gráficos, aunque menudos, son detallados y de gran variedad. La cantidad de enemigos es grande, cada uno de ellos de muy diferentes características, y atacan tanto a distancia como en lucha cuerpo a cuerpo. A la hora de morir, se acerca un tanto al *gore*, pues se desparraman sangre y sesos por doquier.



En el apartado sonoro, da la talla, teniendo en cuenta el tipo de juego del que hablamos. En efecto, los disparos y las explosiones dominan el panorama, así como los gritos y estertores de muerte.

Resumiendo, se trata de un arcade en el más puro sentido de la palabra, donde lo más importante es la velocidad de disparo y de reflejos, para eliminar a los contrarios a la vez que te salvas.

A. VEGAS




## ALTERNATIVAS

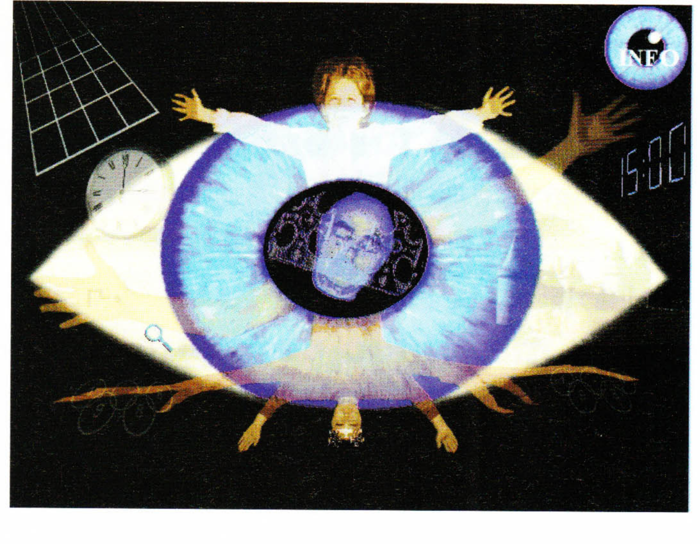


**SYNDICATE WARS**
Bullfrog•Electronic Arts
Secuela de uno de los más entretenidos juegos de Bullfrog.



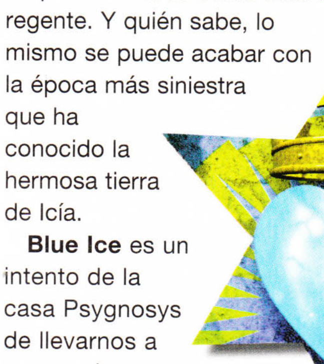
**GENDER WARS**
SCI•Arcadia
La eterna lucha de sexos en un título de lo más divertido.

# BLUE ICE




**Con el Surrealismo vimos un movimiento artístico intenso y revolucionario, que marcó de una forma u otra a todos los grandes creadores del siglo veinte. Ahora, por fin, llega al mundo de la informática.**

Hace muchos años, en la feliz tierra de Icía, gobernaba un bondadoso rey que iba a tener su primogénito, lo cual lo llenaba de dicha. Sin embargo, por aquel entonces algo obscuro llenó el alma del rey, que encerró injustamente a la sabia consejera del reino en una cárcel de hielo. Cientos de generaciones después, en un momento de terror, el padre del protagonista, Edward, heredero de la corona, ha fallecido, y el joven príncipe, con tan sólo doce años, no está capacitado para subir al trono. Con tal imposición no tiene más que emprender una mágica cruzada para formarse como futuro regente. Y quién sabe, lo mismo se puede acabar con la época más siniestra que ha conocido la hermosa tierra de Icía.



**Blue Ice** es un intento de la casa Psygnosys de llevarnos a un mundo totalmente distinto, a un campo extremadamente inexplorado en el sector lúdico de la informática, el de las interioridades del más onírico surrealismo.

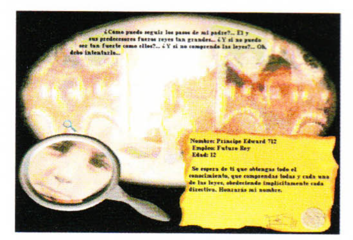
Por supuesto, a la altura en la que nos encontramos, nada es nuevo del todo. Ya se había tanteado el terreno de este movimiento de principios de siglo, pero nunca en un juego de estas características, y mucho menos en una especie de aventura gráfica, con toques de *puzzles* por pantalla, tipo *7th Guest*.

El manejo del programa es extremadamente simple. En cada pantalla que juegues tendrás que buscar un símbolo de interrogación, a veces bastante difícil de encontrar. Cuando este símbolo sea observado oirás una extraña adivinanza que te dará la solución de esa pantalla, y podrás pasar a la siguiente. Siguiendo este proceso pondrás fin a tus pesquisas.

Los extraños gráficos que verá en su recorrido el príncipe Edward son una mezcla explosiva de figuras extrañas sobre bases totalmente realistas. Nada es lo que parece, y lo que parece no es. Una autentica maravilla gráfica que te muestra una verdadera obra de arte en cada pantalla.

En cuanto al sonido, además de unas músicas con una magia extraña, te encontrarás con unos personajes doblados a un perfecto castellano que son una auténtica delicia para todos los gustos. Por fin se consigue doblar bien un juego en este país. Ideal para psicópatas y usuarios con gustos refinados.

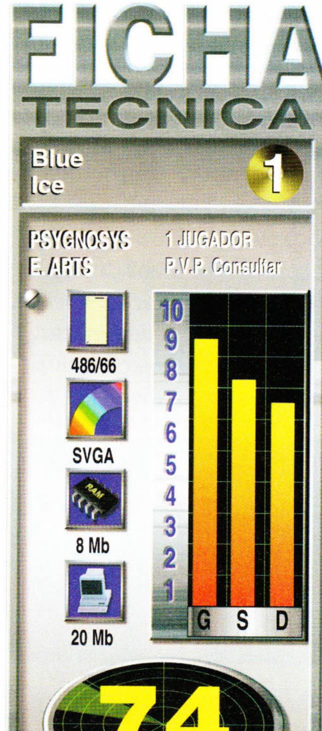
V. SÁNCHEZ












## ALTERNATIVAS



**11th HOUR**
Virgin•Virgin
Esta producción es un excelso ejemplo de juego enrevesado.

**PHANTASMAGORIA 2**
Sierra•Coktel Educative
Con Roberta Williams, el terror llama a tu puerta...

# JUEGOS DIABLO

**Después de los estupendos *Warcraft I* y *II*, Blizzard vuelve a la carga, pero con un tema diferente. Diablo, su nueva creación, está planteado como un juego de rol, aunque quizá mezclado con muchas partes de arcade.**



Al más puro estilo rol, nada más empezar tienes que elegir el tipo de personaje entre el clásico guerrero musculoso, una amazona experta en arquería y un mago. Según el personaje, hay diferentes habilidades y la aproximación a las batallas deberá ser distinta.

Los héroes tienen dos indicadores básicos, el Orbe de Energía y el de Magia. El primero no debe llegar nunca a cero o estarás muerto, mientras que el segundo mide el poder mágico que tienes. Las habilidades están divididas entre Fuerza (en combate), Magia (habilidad para la magia), Destreza (habilidad y rapidez), Vitalidad (salud global), Vida (energía física) y Maná (energía mágica).





Según avances en el juego y afrontes los diferentes peligros que hay, acumularás puntos de experiencia, que se transformarán en cambios de nivel del personaje.



Como es habitual en estos juegos hay armas, armaduras y objetos mágicos de toda clase para destruir a los enemigos. Cada objeto requiere una puntuación mínima en ciertas habilidades: un mago con pocos puntos de fuerza no puede usar un hacha de combate como la que manejan los guerreros. Además, cada objeto tiene un desgaste normal derivado del uso, que lo deteriora: si no reparas las armas o corazas a tiempo, acabarán rompiéndose y ya no se podrán arreglar.

Para equipar al personaje adecuadamente, debes decidir en la pantalla de inventario donde portará los objetos. Esto es importante, porque sólo podrá usar las armas que lleve en la manos (y las corazas que lleve puestas): lo demás va en la mochila.

Con una perspectiva isométrica, el aspecto gráfico está conseguido. El manejo se hace a base de ratón y a veces teclado. El movimiento y la interacción con personajes pacíficos son buenos, pero en el combate se echa de menos un método de control más preciso. Para atacar a una criatura hostil, se coloca el cursor encima de ella y se pulsa el botón izquierdo. Si la criatura es escurridiza, cuando quieras darte cuenta se ha movido y el resultado es que pierdes toda iniciativa. Hubiese sido preferible un método de control menos arcade, aunque al final te llegas a acostumbrar.

Aunque la concepción de **Diablo** es completamente diferente a la saga *Warcraft*, es indudable que goza de esa especial calidad y cuidado que pone Blizzard en todas sus creaciones.

W. LEWIN

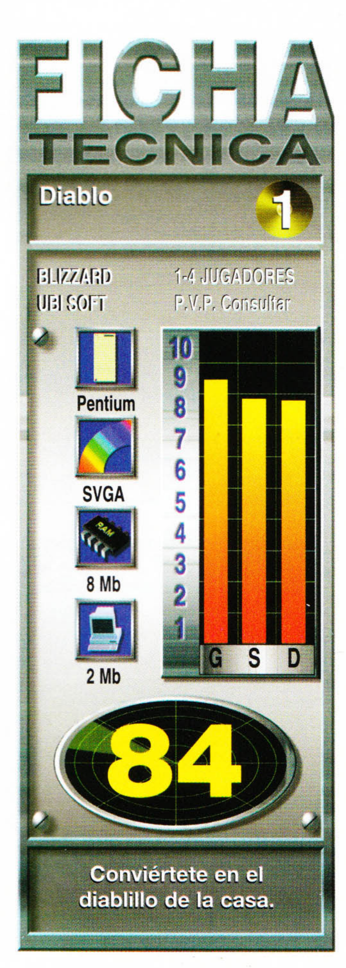
## ALTERNATIVAS



**CRUSADER: NO REGRET**
Origin•Electronic Arts
Segunda entrega de un futurista juego en pespectiva isométrica.



**FIRO & KLAWD**
Interactive Media•BMG
Más perspectiva isométrica en un juego con dos simpáticos policías.



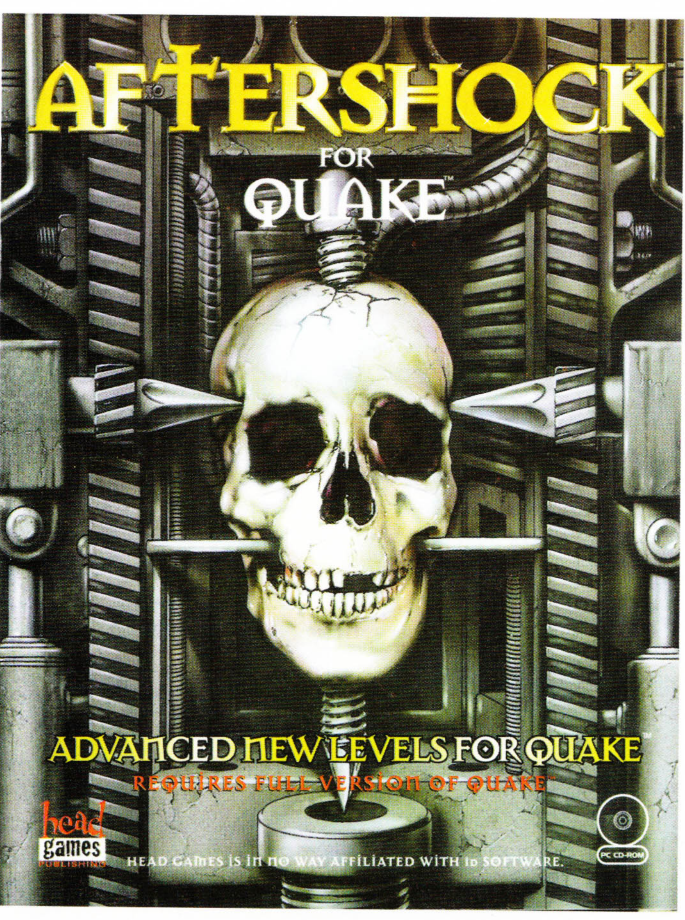


YA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 2995 ptas
ALFRED PELROCK
EN BUSCA DE UN SUEÑO
TEXTOS, DIÁLOGOS Y VOCES EN CASTELLANO.
MÁS DE 60 PANTALLAS DIFERENTES CON DECENAS DE PUZLES.
PERSONAJES INTERACTIVOS SORPRENDENTES Y GENIALES.
EL GUIÓN MÁS ATREVIDO DE LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO.
PC CD ROM
REQUERIMIENTOS: PC 486 ó superior • 8 MB RAM • Lector de CD ROM • Compatible MS DOS y Windows 95
Solicite su ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax: (91) 413.55.77 o llamando al teléfono (91) 519.23.53 de 9 a 14 y 15:30 a 19h.
Deseo que me envíen: ☐ ALFRED PELROCK (EN BUSCA DE UN SUEÑO) por 2995 + 350 ptas. gastos de envío.
Nombre y apellidos ........ Domicilio ........ Población ........
Provincia ........ CP ........ Fecha de nacimiento ........ Profesión ........
FORMA DE PAGO
☐ Talón a DDM ☐ Contra-reembolso
Firma,
☐ Giro postal nº ........ de fecha ........
☐ Tarjeta de crédito ☐ VISA nº ☐ AMERICAN EXPRESS nº
☐ Fecha de caducidad de la tarjeta ........ Nombre del titular, si es distinto ........
Rellena este cupón y envíalo a: DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA C/ Vicente Muzas 15, 1ºD 28043 Madrid.



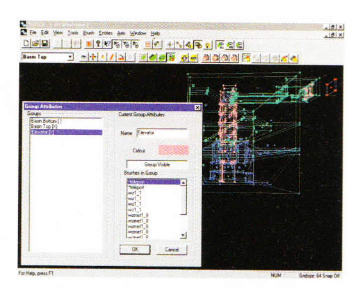

# AFTERSHOCK

## Como un infalible bumerán, llegan los primeros efectos de la resaca de Quake, en la forma de un disco de niveles. Head Games se ha encargado de mejorar al rey de las 3D.




Mucho tiempo se hizo esperar *Quake*, el Innombrable, y cuando por fin hizo su aparición, aunque se vio ensombrecido por otro producto estrella del género, *Duke Nukem 3D*, logró arrasar merced a su aureola, duramente ganada, de programa mítico, de ingenio de las 3D, de último grito en gráficos. id Software había conseguido sacudirse de encima los clones y las copias de *Doom*.

Ahora llega un disco de niveles, que mantiene en un nivel elevadísimo una de las principales bazas de *Quake*: los gráficos. En **Aftershock** te esperan niveles de gran calidad, con títulos como "Descent into Horror", "Elevator of Pain", "Tower of Death", "House of Desolution" o "Hell Hole".

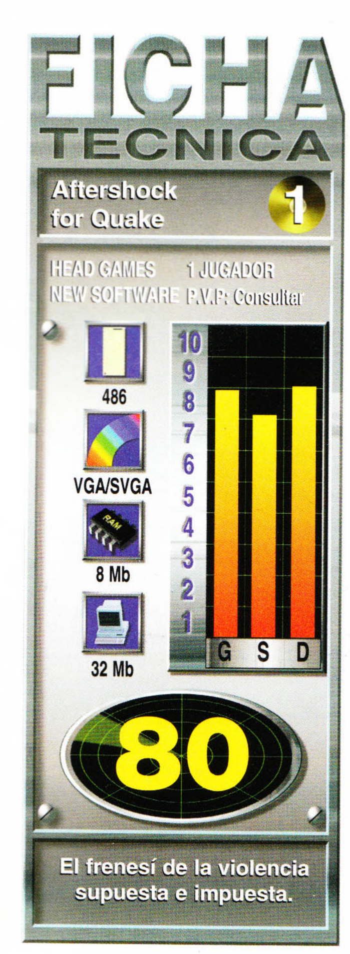


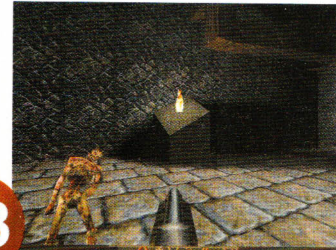
La calidad gráfica de todos ellos está fuera de duda. Aunque las texturas, como en el producto original, son un tanto monótonas, los "mapeados" son en extremo exquisitos y poseen la complejidad justa (es decir, aquella que anima a investigar y no despierta el desaliento). Por su parte, los enemigos están modelados en tres dimensiones: la fama que hoy por hoy poseen está sobradamente merecida.

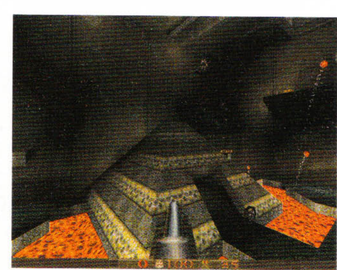
Por otro lado, **Aftershock** tiene todavía alguna otra característica que lo hace digno de atención. Se trata de su Editor 3D, que te permite crear los niveles a tu medida. Esta opción se está volviendo imprescindible si se quiere llegar realmente al corazoncito de todos los muchos "consumidores" de los arcades 3D.

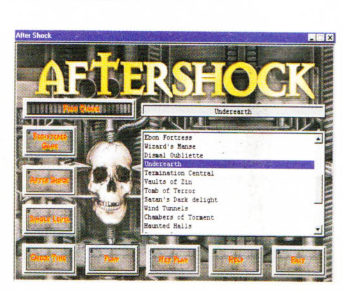
Además, tienes a tu disposición una serie de ayudas gracias a las cuales podrás internarte en los territorios desconocidos del producto. Son consejos y trucos que te serán muy útiles, pues puedes acceder a ellos *on-line*.

P. LÓPEZ







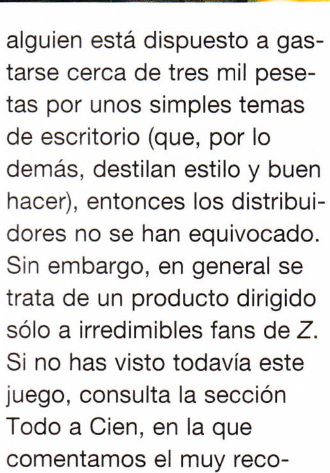
# Z X-TRA

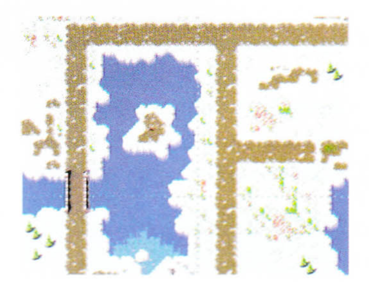
Mucho aprecio deben de tenerle los señores de Warner Interactive a su programa *Z* para comercializar este producto. Éste era un juego de gran calidad que giraba alrededor del mundo de la estrategia robótica. Sus principales bazas eran la jugabilidad y una especie de "gracia" intrínseca que lo marcaba como un programa, cuando menos, especial.

Sin embargo, ni sus mejores características justifican el inexplicable lanzamiento, *a posteriori*, varios meses después de que apareciera en el mercado el programa original, de este **Z X-TRA**, para decirlo claramente, una simple demo del juego. (En el CD-ROM del número diecisiete de nuestra revista ofrecimos la demo: puedes hacerte una idea de su actualidad...).



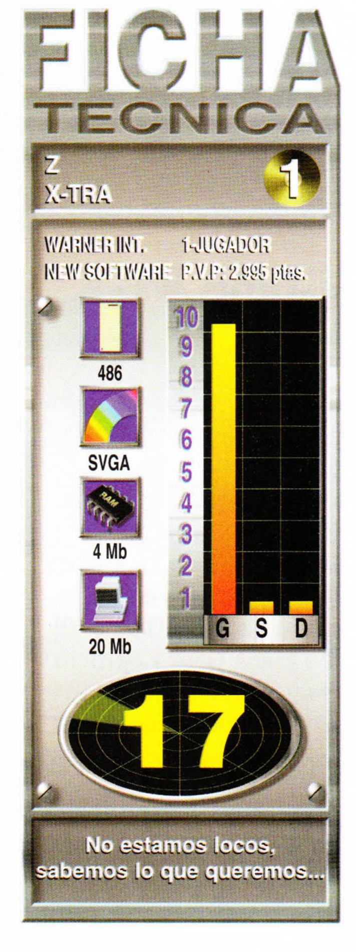

Para acompañar esta pequeña aberración a la estrategia y al honor del propio juego, te ofrecen una serie de temas de escritorio para Windows 95, obviamente inspirados en *Z*. En fin, si alguien está dispuesto a gastarse cerca de tres mil pesetas por unos simples temas de escritorio (que, por lo demás, destilan estilo y buen hacer), entonces los distribuidores no se han equivocado. Sin embargo, en general se trata de un producto dirigido sólo a irredimibles fans de *Z*. Si no has visto todavía este juego, consulta la sección Todo a Cien, en la que comentamos el muy recomendable *Z Platinum*.





P. LÓPEZ






---

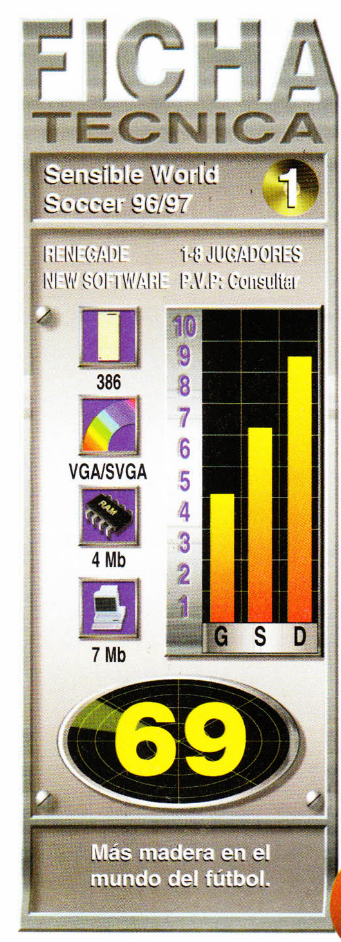
# SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97

Finalmente, después del tiempo que llevan a vueltas con las distintas versiones de este producto, los programadores de la casa han tenido la sensibilidad suficiente, a fuerza de títulos idénticos, como para introducir, ya al filo del siglo XXI, por primera vez, los equipos y los jugadores... ¡reales! No hemos tenido tiempo de comprobar si los jugadores de los equipos de, por ejemplo, Malasia son los reales, pero en cualquier caso las ligas más conocidas sí están correctamente representadas.

En lo que respecta a las demás características del programa, son las mismas a las que nos tienen acostumbrados los señores de la compañía Sensible Software. Su producto estrella (aunque, todo hay que decirlo, empieza a oler), te ofrece la posibilidad de jugar en 144 campeonatos, de participar activamente en el elemento estratégico y de escuchar al comentarista Jonathon Pearce.

Si no has tenido ocasión de disfrutar anteriormente con este título, cosa que dudo mucho, ésta es la versión más completa, sobre todo por los jugadores reales que incluye. En cambio, si ya lo conoces sobradamente, personalmente creo que la novedad no es lo suficientemente importante como para perder la cabeza.

P. LÓPEZ

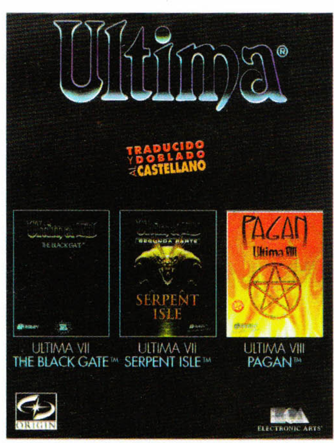


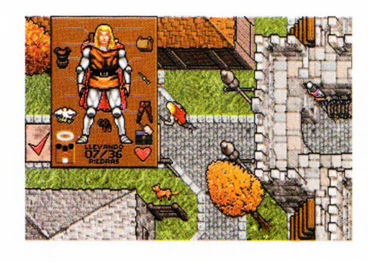



## ULTIMA PACK

Una de las más importantes sagas de rol de la historia del software de entretenimiento logra sobrevivir en eternas reediciones que todavía encuentran su público. En esta ocasión, Electronic Arts te ofrece tres de los últimos títulos de la serie en un mismo paquete: **Ultima VII The Black Gate** y **Serpent Isle** y **Ultima VIII Pagan**.

Tienes que enfrentarte al terrible Guardián de la Puerta Negra en el primer caso, equilibrar las fuerzas del Caos y el Orden en el segundo y salvar el futuro de Britania en el tercero. Se trata de todo un reto para los amantes del rol.



**Distribuidor:**
**E. Arts**
**Precio:**
**6.490 pesetas**




## MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR

Si no has tenido ocasión de acceder anteriormente al simulador de vuelo por excelencia, se te ofrece ahora este gran acierto de Microsoft a un precio notablemente reducido. Se trata de un producto que combina sabiamente la técnica con la jugabilidad, logrando un difícil equilibrio.

En esta edición han incluido también un creador de aviones y aeropuertos llamado **Aircraft & Scenery Designer**. Se trata de un complemento imprescindible, si tenemos en cuenta el increíble número de actualizaciones que han aparecido para **Microsoft Flight Simulator** en los últimos tiempos. Una buena forma de acercarse a la mejor simulación de vuelo.






**Distribuidor:**
**Abeto Ed.**
**Precio:**
**1.995 pesetas**




## LEMMINGS 3D

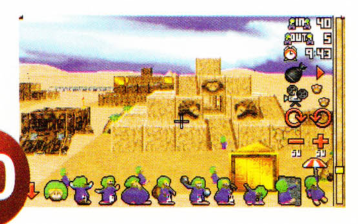
Las tres dimensiones también llegaron al diminuto mundo de los *lemmings*. Quienes aún no conocían a estos graciosos personajillos se introdujeron en un muy logrado mundo 3D con presteza, y los muchos aficionados que ya poseía no fueron menos.

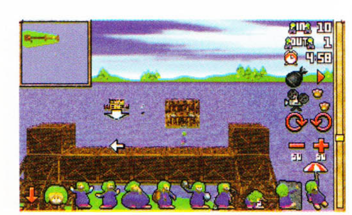
Ahora aparece como uno de los primeros productos que nos ofrece Psygnosis dentro de su serie Argentum Collection. Se trata de una colección de clásicos que sin duda visitarán asiduamente esta sección, pues a la calidad de las leyendas lúdicas unen unos precios muy asequibles.

Valoración 74




**Distribuidor: E. Arts**
**Precio: 2.995 pesetas**





## Z PLATINUM

Aunque pudiera parecerlo, el protagonista de este título no es el Zorro. Los programadores de Bitmap Brothers consiguieron con **Z** un auténtico hito en el campo de la estrategia bélica. Un espacio futurista y poblado de enemigos es el escenario de tus conquistas, a lo largo de cinco planetas muy disputados.

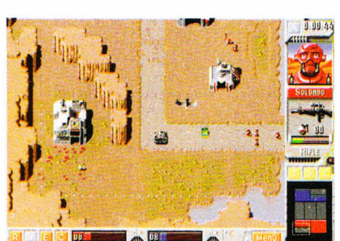
Esta edición especial está dedicada a los más férreos amantes del programa original. Además de su versión completa, te ofrecen un auténtico *kit* para coleccionistas: la demo **Z-XTRA**, una camiseta Z, un llavero Z, un pin Z y una alfombrilla Z.

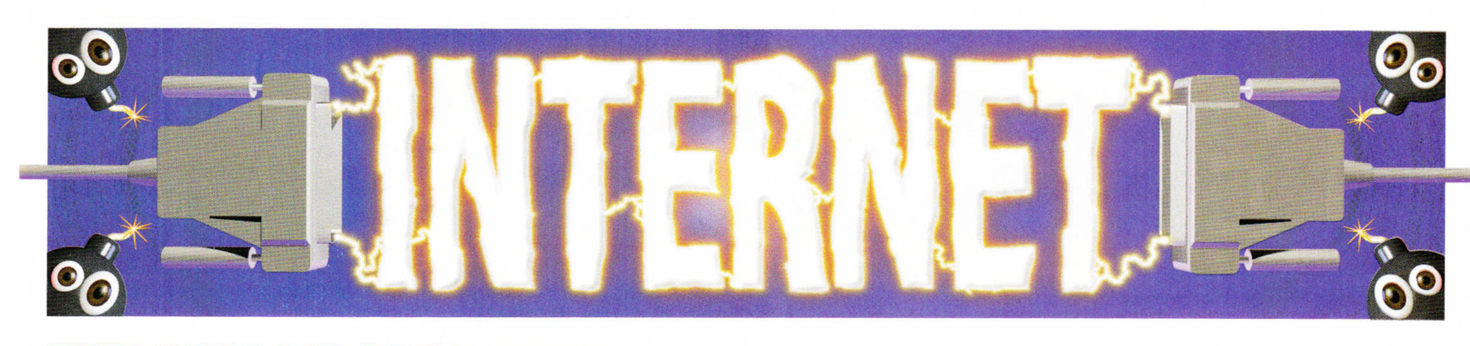



Valoración 72

**Distribuidor:**
**New Software Center**
**Precio: Consultar**








# FRIENDWARE

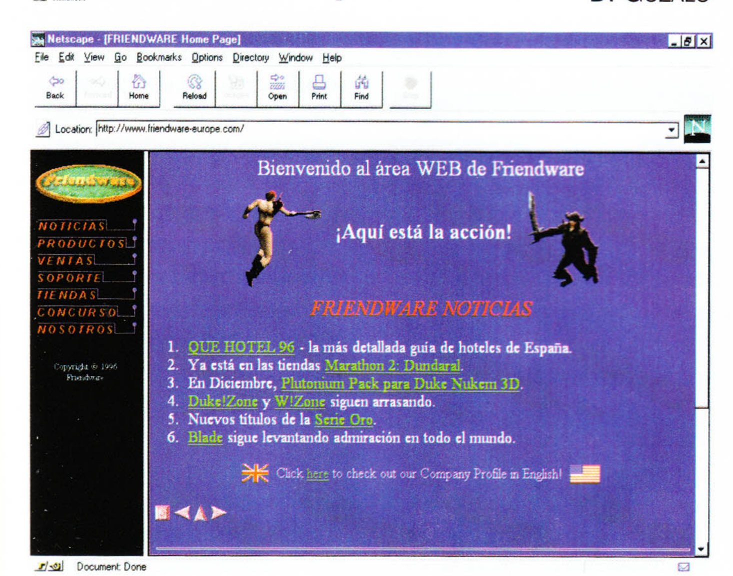
## http://www.friendware-europe.com

**Este mes es una distribuidora española la compañía que ocupa un lugar en la sección dedicada a mostraros los *webs* más interesantes.**

Friendware es una compañía joven pero activa. En dos años ha pasado de ser completamente desconocida (se formó casi como una compañía casera), a producir su propio software y ser distribuida en más de 50 países. Su página *web* es una buena muestra de cómo funciona. En ella podrás encontrar desde las últimas noticias relativas a la compañía y sus juegos, hasta concursos relativos a Internet (el mejor *web* relacionado con juegos de Friendware puede ganar una importante suma de dinero, tal y como se indica en la página correspondiente).

También puedes suscribirte al boletín de la compañía, llamado Friendware Directo (con información de nuevos títulos y noticias de la empresa). Lo más interesante son las páginas dedicadas a nuevos productos. Hay que destacar la relativa a *Duke Nukem Plutonium Pak*, actualización del título de 3D Realms, con otro capítulo, *Themes* para Windows 95 y utilidades de edición de niveles.

D. GOZALO









# DIRECTX

## Descubre los entresijos de estas insustituibles librerías que simplifican enormemente el duro trabajo al que se tienen que enfrentar todos los programadores cuando se deciden a realizar un juego.

**D**irectX es un conjunto de librerías desarrolladas por Microsoft (exclusivas de Windows 95) que facilitan a los programadores el desarrollo de los juegos en este sistema operativo. Estas librerías se refieren a la pantalla y la tarjeta de sonido, así como otras específicas de dibujo en 3D y técnicas de *mapping*.

Estas librerías vienen a sustituir a las antiguas WinG que fueran desarrolladas en su momento por la todopoderosa Microsoft. Sin embargo, entonces no tuvieron mucho éxito debido a que sólo incluían funciones de dibujo en 2 dimensiones.

El objetivo es que el programador pueda, sin volverse loco, desarrollar juegos para distintos ordenadores sin preocuparse de la tarjeta de sonido de cada usuario, así como de su monitor, etc.

Además de las facilidades al programador, simplifican el proceso de configuración por parte del usuario, ya que su instalación es sumamente sencilla y prácticamente no requieren intervención "externa". El proceso está completamente automatizado.

Esto surge como resultado del intento de Microsoft y otras grandes compañías fabricantes de hardware de lograr la homogeneización en el mundo de los PCs. En los últimos años había aparecido un gran número de tarjetas gráficas, sobre todo de las nuevas aceleradoras 3D. Éstas eran totalmente incompatibles entre ellas, de modo que resultaba muy difícil desarrollar aplicaciones para cada una de ellas.

### ¿QUÉ APORTAN LAS DIRECTX?

Entre las funciones principales están las referidas a la pantalla. Aportan una innumerable cantidad de rutinas relacionadas con el movimiento de *sprites* por pantalla, así como de objetos tridimensionales más complejos.

Otro aspecto importante es la posibilidad de usar distintas resoluciones para los programas, lo que permite jugar en pantalla completa o en ventana. Sin embargo, en la mayoría de los casos se usa la opción de pantalla completa, debido a que da una mayor vistosidad a los programas.

Gracias a las funciones de dibujo y "mapeado" en 3D se consiguen juegos tan vistosos como *Virtua Fighter* o *Daytona*, los cuales usan las librerías **DirectX** sobre todo para dibujos vectoriales. Aportan también funciones para programas en Red.

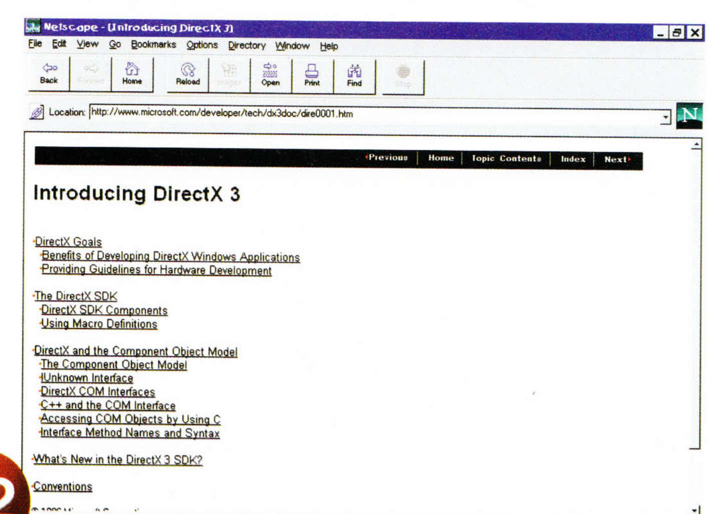
Puesto que son una serie de librerías, con funciones y rutinas, el programador simplemente debe usar dichas funciones teniendo en cuenta sus parámetros, como la pantalla actual, el fichero de *mapping*, el sonido, etc. Por lo tanto, se utilizan como cualquier otra librería dinámica. Existe la posibilidad de programar prácticamente en cualquier tipo de lenguaje, con el simple hecho de incluir las funciones que se necesitan para ello.

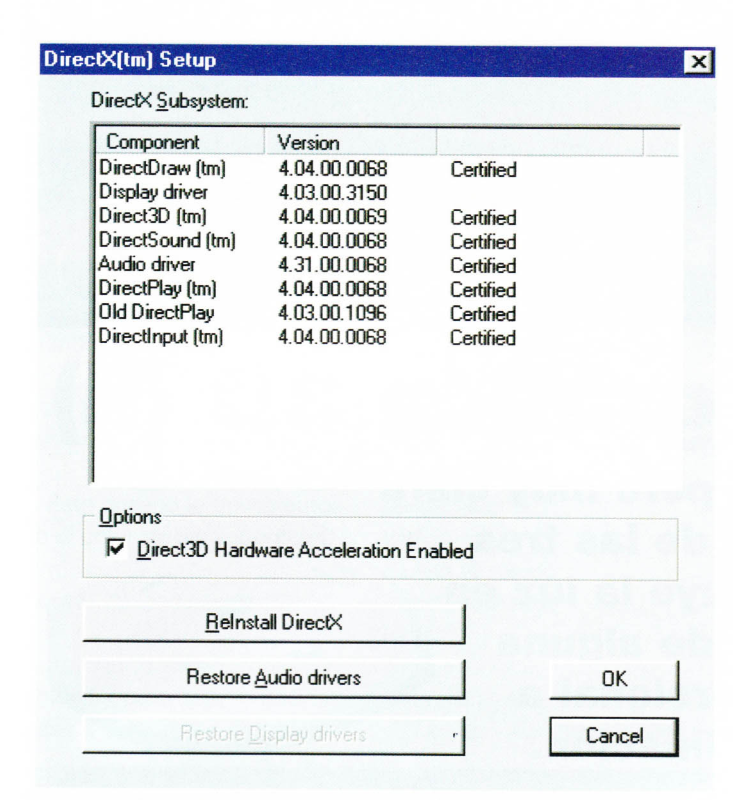
De cara al usuario, no hay problema alguno; una vez instaladas en el ordenador funcionan cuando son requeridas. En el caso de que fuera necesario actualizar a una versión más moderna de dichas librerías, el proceso de instalación se encarga automáticamente de chequear la versión y de este modo, si fuera necesario, actualizarla.

Existen tres versiones. En la 3.0 se incluyen todas las funciones de las versiones anteriores más otras nuevas. Es importante destacar que todas las versiones son compatibles entre sí. Es decir, todos los juegos que usan la versión 2 funcionan con la 3 y todos los de la 1 funcionan con la 2 y la 3.

En cada versión se incluyen además los *drivers* de nuevas tarjetas de sonido y gráficas. Microsoft está actualmente trabajando en nuevas versiones que sean mas rápidas y funcionen mejor. Todas ellas utilizan las nuevas tarjetas aceleradoras 3D.

Las **DirecX** se dividen en varias secciones, cada una de las cuales se compone de un conjunto de librerías dedicadas a una función específica:






**Esta es la ventana que aparece en la pantalla de tu ordenador: te indica cuáles son las librerías DirectX que tienes instaladas.**

## FUNCIONES DIRECTX

Está formada por las funciones generales, como son los ficheros de ayuda o de licencia y la librería genérica de sonido.

## DIRECTX DIRECTSOUND Y DIRECTSOUND VMM

Constituyen el conjunto de librerías de sonido gracias a las cuales se pueden escuchar las voces, los sonidos y la música en los juegos.

## DIRECTX DIRECTDRAW Y DIRECTVIDEO

Se encarga del dibujo en pantalla de los fondos, de los marcadores, de los *sprites*, etc. Podríamos decir que se encargan del dibujo en 2 dimensiones. Incluyen, además, librerías para poder visualizar los vídeos en 8 y en 16 *bits*, (es decir en 256 y 32000 colores).

DirectVideo se dedica a la reproducción de vídeos en los programas, sobre todo a pantalla completa.

## DIRECTX DIRECT3D

Se trata de la sección más compleja y "espesa" de las librerías. En ella se incluyen todas las funciones de dibujo en 3D, tanto en 8 como en 16 *bits*, e incluso en 24. (En algunas tarjetas gráficas se puede usar el modo de 32 *bits* de color, dedicando los 24 primeros para los 16,7 millones de colores y los 8 *bits* restantes para el uso de planos de transparencia). Los dos grupos fundamentales que aparecen dentro de esta sección son:

*Microsoft Direct3D RGB Software Emulation* (Emulación de RBG por Software). Es decir, la posibilidad de definir un punto de color a través de las tres coordenadas Rojo, Azul y Verde, sin necesidad de preocuparse de la configuración actual de Windows 95. De este modo se definen los colores que van desde el (0,0,0) hasta el (255.255,255), esto es, 16.7 millones de colores.

*Microsoft Direct3D Hardware acceleration through Direct3D HAL* (Aceleración Hardware). Definen el manejo de las funciones incluidas en las nuevas tarjetas gráficas aceleradoras 3D. De este modo se consigue una mayor velocidad en los juegos de vectores.

Gracias a este apartado puedes disfrutar de los nuevos juegos en 3D como *Virtual Cop*, *Daytona*, *Virtua Fighter*, *Monster Tracks*, etc.

## DIRECTX DIRECTPLAY

En esta sección se encuentran las librerías relacionadas con juegos de varios jugadores, ya sea por conexión directa por cable, red local o incluso a través de Internet. Se describen no sólo protocolos de conexión, sino también configuración de servidores para estos juegos. Las funciones de configuración más usadas son:

SP_SERIAL = "Conexión por puerto serie"
SP_MODEM = "Conexión por módem"
SP_TCP = "Conexión a través de Internet TCP/IP"
SP_IPX = "Conexión a través de IPX (Red local)"

Todas estas funciones aparecen en juegos en red como *Command & Conquer Red Alert*, gracias a las cuales podemos echar una partida con un jugador que se encuentre en la otra punta del globo, a través de Internet.

## DIRECTX DIRECTINPUT

Indica el periférico que es necesario usar. Son librerías de manejo del *joystick*, así como rutinas de calibrado. Aunque en un principio aparecen incluidas en Windows 95, aquí están para actualizar los nuevos periféricos.

## DIRECTX SETUP

Es ésta una de las últimas secciones. Indica simplemente datos relacionados con la instalación de las librerías y la configuración, aunque, como ya hemos explicado, su instalación y configuración están automatizadas.

Las librerías **DirectX** vienen incluidas en todos aquellos juegos o programas que las usen, si bien es cierto que en algunos no llevan la última versión. Para conseguir ésta puedes sacarla a través de Internet en el servidor de Microsoft (Microsoft.com), aunque, debido a su tamaño (en algunas versiones supera los 10 *megas*), no te lo recomendamos. Para evitar esto, en el número anterior incluimos la versión 3.0, que puedes instalar desde el CD.

Su instalación resulta muy sencilla: basta con ejecutar el fichero DxSetup.exe y será automática. Este proceso se encuentra incluido en la instalación de la mayoría de los juegos, de modo que es automática. Además, esta instalación verifica la versión actual; si es más antigua, la actualiza y, si es la misma, no la instala. En algunos casos pueden aparecer pequeños problemas de compatibilidad con algunos periféricos, sobre todo con tarjetas gráficas. Si tienes algún problema te recomendamos usar siempre la versión más actualizada.

J. Rodríguez




**Command & Conquer: Red Alert es uno de los primeros juegos que se atreven a emplear comercialmente las librerías DirectX.**




# Programación gráfica 3D (II)

**Continuando con nuestra breve pero muy clara introducción al fabuloso mundo de las tres diemnsiones, veamos cómo influye la luz en los objetos, cambiando el color de alguna de sus caras con un valor proporcional a la posición de la cara y a su inclinación.**

Aunque esto puede parecer un galimatías lingüístico, es realmente así como funciona. Analizaremos primeramente el más sencillo de los modelos de iluminación que existe: el de polígonos. En él, todo el polígono adquiere un mismo color, que dependerá, como ya hemos dicho, de su posición e inclinación con respecto al foco de luz.

### ¿CÓMO AFECTA LA LUZ AL COLOR DE UN POLÍGONO?

Esto funciona poco más o menos de la siguiente forma:

La luz incidirá en nuestro polígono o, mejor dicho, cara, reflejándola.

La luz reflejada será la que sea visible por nosotros, ya que, por si alguno no lo sabe, el color de un objeto no es más que la luz que refleja. De este modo, el color negro es aquél que absorbe todas las longitudes de onda del espectro de lo visible, quedando de color negro, y el blanco es aquél que refleja todas las longitudes de onda (suma de todos los colores).

Bueno, ¿y de qué forma afecta esto a nuestros juegos? Muy sencillo. En nuestros modelos haremos que ocurra algo similar. De esta manera, calcularemos la iluminación de una cara, como el coseno del ángulo formado por el vector perpendicular a la cara en el punto en el que estamos calculándolo, y el vector de la luz que incide sobre él.

Que nadie se asuste. Es mucho más sencillo de lo que parece. Realmente, lo que hacemos es calcular un valor que va desde -1 .0 hasta 1 (el coseno), el cual multiplicaremos por el color que tiene la cara, y se lo sumamos. De esta forma cambiaremos su color por el efecto de nuestra luz o, lo que es lo mismo, lo iluminaremos.

Con este sencillo sistema podremos, además, diferenciar materiales, los cuales, aunque tengan el mismo color, reflejarán la luz de forma distinta unos de otros. Así, por ejemplo, utilizaremos un factor corrector del material. Éste es un valor que multiplicaremos por el coseno del ángulo, de modo que diferenciaremos varios materiales distintos. Pero de eso ya hablaremos a continuación.

Transformándolo a nuestro sistema, tenemos:

1. Una fuente de luz en coordenadas (Lx,Ly,Lz).

2. Un objeto o superficie A que se ve afectado por la presencia de la luz; éste está formado por un conjunto de caras, las cuales vienen definidas por tres vértices de coordenadas (A1x,A1y,A1z; A2x,A2y,A2z; A3x,A3y,A3z).

### ¿QUÉ OPERACIONES NECESITAMOS REALIZAR?

Para calcular la influencia que está recibiendo nuestra cara por la presencia del foco de luz, en nuestro sistema necesitaremos, como ya hemos explicado, calcular un vector perpendicular al plano o cara con la que estamos trabajando por la definición del producto vectorial. Ésta nos dice que el producto vectorial de 2 vectores es otro vector perpendicular a ambos. Utilizaremos el producto vectorial para calcular ese vector perpendicular a la superficie. Para usarlo haremos unas pequeñas transformaciones, ya que necesitamos tener vectores y no puntos. De esta forma los 2 vectores quedarán de la siguiente forma:

*Vector 1 = (A2x-A1x)i + (A2y-A1y)j + (A2z-A1z)k*

*Vector 2 = (A3x-A1x)i + (A3y-A1y)j + (A3z-A1z)k*

*i j k*

*Vector1 X Vector2 = V1i V1j V1k = i V1j V1k + j V1i V1k + k V1i V1j*

*V2i*

*V2j V2k V2j V2k*

*V2i V2k V2i V2j*

Con esta operación conseguiremos el deseado vector perpendicular al plano de coordenadas:

*VectorP = Pi + Pj + Pk*

Siendo:

*Pi = (V1j*V2k)- (V1k*V2j)*

*Pj = (V1i*V2k)- (V1k*V2i)*

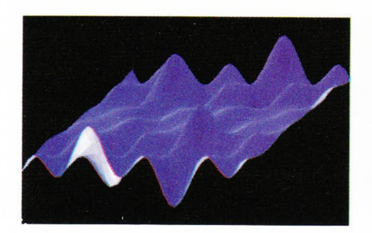
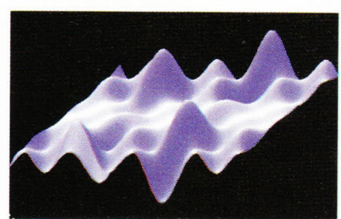
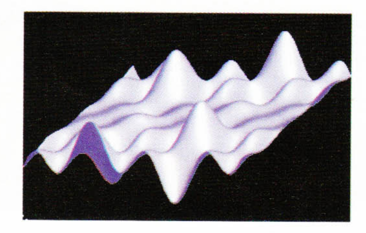
*Pk = (V1i*V2j)- (V1j*V2i)*

Ahora tendremos que calcular el vector que incide en nuestro plano, es decir, el vector que irá desde el foco de luz hasta nuestro plano. Para simplificarlo un poco calcularemos el vector entre el punto de luz y el vértice desde el que parte el vector perpendicular.

*VectorLuz = (Lx-A1x)i + (Ly-A1y)j + (Lz-A1z)*

Y teniendo ya ambos vectores, sólo deberemos ,por último, multiplicarlos escalarmente para calcular el coseno del ángulo que tanto estamos buscando:

$$Cos(Alfa) = \frac{Li * Pi + Lj * Pj + Lk * Pk}{|L|*|P|}$$

**En las diferentes mallas poligonales que aquí te mostramos es posible observar cómo afectan las luces a las caras sobre las que inciden. Son fundamentales para crear la sensación de volumen.**

Siendo:

*|L| = Sqrt ( Li*Li + Lj*Lj + Lk*Lk)*
*|P| = Sqrt ( Pi*Pi + Pj*Pj + Pk*Pk)*

Este coseno lo aplicaremos ya al color de las superficie:

*Color = Color * Cos(alfa) + Color*

Aplicando esta fórmula con cuidado, para que no nos llegase a dar valores de color no deseados, tendríamos el color de nuestras caras. Codificado en Pascal sería:

```
Function Iluminacion (A,B,C :
point3d): real;
VAR
  L,P,V1,V2 : vector;
  ModL,ModP : real;
begin
  V1.i := B.x - A.x;
  V1.j := B.y - A.y;
  V1.k; = B.z - A.z;  {Calculamos los
vectores V1 y V2}
  V2.i := C.x - A.x;
  V2.j := C.y - A.y;
  V2.k := C.z - A.z;
  P.i = (V1.j*V2.k) - (V1.k*V2.j);
  P.j = (V1.i*V2.k) - (V1.k*V2.i);
{Calculamos el vector P}
  P.k = (V1.i*V2.j) - (V1.j*V2.i);

  L.i = L.x - A.x;
  L.j = L.y - A.y; {Calculamos el vec-
tor L}
  L.k = L.z - A.z;
  ModP = sqrt ( (P.i*P.i) + (P.j*P.j) +
(P.k*P.k)); {Calculamos el Modulo de
P}
  ModL = sqrt ( (L.i*L.i) + (L.j*L.j) +
(L.k*L.k)); {Calculamos el Modulo de
L}

  Iluminacion = ((L.i*P.i) + (L.j*P.j)
+(L.k*.P.k)) / (ModP * ModL)

end;
```

En este capítulo has podido ver de cerca cómo afectan las distintas luces a los polígonos, cuando se desea darles color. En próximos artículos los trataremos más en profundidad este tema y todo lo relacionado con él.

J. RODRÍGUEZ

## LISTADO

```
program dimen;
uses crt,graph;
{$F+}
const
  centrox = 10;
  centroy = 10;
  tamy=10;
  tamx=10;
  Lx = 250;
  Ly = 250;
  Lz = 140;
type
 vector = record
         i, j, k : real;
         end ;
 point3d = record
          x ,y ,z : real;

          end;
 point2d = record
          x ,y : integer;
          end;

var
  ilu : real;
  color2 : integer;
  color : real;
  Cuadrado : array[1..4] of Point2d;
   xx,yy : real;
   n,m : integer;
   ch : char;
     GraphMode, GraphDriver : integer;

   fin : boolean;
   array3d : ARRAY [1..50,1..50] of point3d;
   array2d : array [1..50,1..50] of point2d;
{///////////////////////////////////}
function DetectVGA256 : Integer;
var Vid : Integer;

begin
  DetectVGA256 := 2;
end;
{///////////////////////////////////}
Procedure inicializa;
begin
  GraphDriver :=
InstallUserDriver('SVGA256',@DetectVGA256);
  GraphDriver := Detect;
  InitGraph(GraphDriver,GraphMode,'');
END;

{****/*/*/*/*/*/*/*/*********/*/*/*/*}
{****/*/*/*/*/*/*/*/*********/*/*/*/*}
procedure pasar3dA2d (P1 : point3d ; var P2:
point2d);
begin
   p2.x:=centrox+round (p1.x+(p1.y*0.55));
   p2.y:=centroy+round (p1.z+(p1.y*0.55))

end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*/*}
Procedure rellena;
var
 r:real;
begin
N:=0;
m:=0;
for m := 1 to 40 do
 begin

  for n:=1 to 40 do
   begin
    array3d[n,m].x:=N*tamx;
    array3d[n,m].y:=M*tamy;
    xx:=array3d[n,m].x;
    yy:=array3d[n,m].y;
    array3d[n,m].z:=50*(sin(sqrt((xx*xx)+(yy*yy))+1));
    array3d[n,m].z:=6*(cos(xx*yy))+1;
    array3d[n,m].z:=75000/((xx*xx)+(yy*yy)+1);
   pasar3da2d (array3d[n,m],array2d[n,m]);
   end;
 end;


end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/*********/*/*/*}
Procedure pintA;
begin
   for m:=1 to 40 do
     begin
      for n:=1 to 40 do
        begin
        putpixel(array2d[n,m].x,array2d[n,m].y,5);
        end;
     end;
        ch:=readkey;
end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/*********/*/*/*}
Function Iluminacion (A,B,C : point3d) : real;
VAR
  L,P,V1,V2 : vector;
  ModL,ModP : real;
begin
  V1.i := B.x - A.x;
  V1.j := B.y - A.y;
  V1.k := B.z - A.z;  { Calculamos los vectores V1 y
V2 }
  V2.i := C.x - A.x;
  V2.j := C.y - A.y;
  V2.k := C.z - A.z;
  P.i := (V1.j*V2.k) - (V1.k*V2.j);
  P.j := (V1.i*V2.k) - (V1.k*V2.i); {Calculamos el vec-
tor P}
  P.k := (V1.i*V2.j) - (V1.j*V2.i);

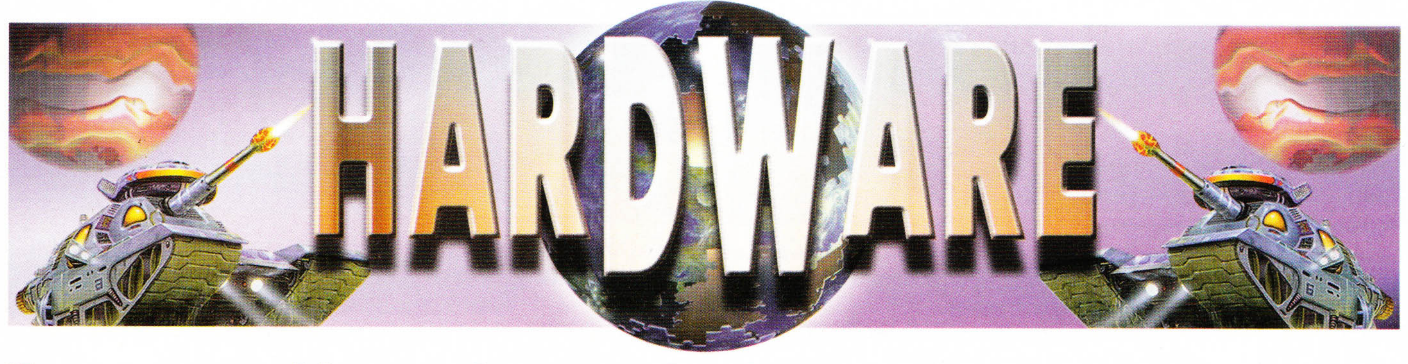
  L.i := Lx - A.x;
  L.j := Ly - A.y; {Calculamos el vector L}
  L.k := Lz - A.z;

 ModP := sqrt ( (P.i*P.i) + (P.j*P.j) + (P.k*P.k));
{Calculamos el Modulo de P}
 ModL := sqrt ( (L.i*L.i) + (L.j*L.j) + (L.k*L.k));
{Calculamos el Modulo de L}

 Iluminacion := ((L.i*P.i) + (L.j*P.j) +(L.k*P.k)) / (ModP
* ModL)

end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/*********/*/*/*}
Procedure pintAcua;
begin

   for m:=1 to  39 do
     begin
      for n:=1 to 39     do
        begin
           color := 16;
           cuadrado[1].x:=array2d[n,m].x;
        cuadrado[1].y:=array2d[n,m].y;
        cuadrado[2].x:=array2d[n+1,m].x;
        cuadrado[2].y:=array2d[n+1,m].y;
        cuadrado[3].x:=array2d[n+1,m+1].x;
        cuadrado[3].y:=array2d[n+1,m+1].y;
        cuadrado[4].x:=array2d[n,m+1].x;
        cuadrado[4].y:=array2d[n,m+1].y;
     ilu :=
iluminacion(array3d[n,m],array3d[n+1,m],array3d[n,m+
1]);
     color := color + color * ilu;
     COLOR2 := TRUNC(color);
        setfillstyle(1,COLOR2);
        FillPoly(SizeOf(cuadrado) div
        SizeOf(Point2d), cuadrado);
       end;
     end;
        ch:=readkey;
end;
{****/*/*/*/*/*/*/*/*********/*/*/*}
begin
inicializa;
rellena;
pinta;
pintacua;
readln;
end
```




**En esta ocasión nos han cautivado una tarjeta aceleradora de vídeo y una diminuta cámara de vídeo digital. Su calidad es muy elevada; esperamos que logren cautivarte a ti también.**

## MATROX MYSTIQUE

Mitrol es la encargada de lanzar el último grito en tarjetas de este género. Especialmente preparada para los entornos Windows 3.1, Windows 95 y Windows NT, notarás especialmente sus cualidades en las aplicaciones que utilicen profusamente los gráficos, o en la reproducción de vídeo digital en pantalla completa.

Posee el procesador gráfico de quinta generación MGA-1064SG 64 *bits*, 2 Mb de memoria SGRAM, ampliables a 4 y un conversor digital/analógico, que trabaja a 133 MHz. Por último, este dispositivo *Plug & Play* tiene un núcleo VGA 32 *bits* que acelera las aplicaciones 3D que necesiten el Sistema Operativo MS-DOS.

Se trata de una tarjeta ideal para todos aquellos que amen los juegos en tres dimensiones, desde los arcades más violentos, como los clásicos *Quake* o *Duke Nukem 3D*, hasta los simuladores de vuelo más espectaculares, como el conocido *Flight Unlimited*. Por lo demás, se trata de una tarjeta aceleradora apta para funcionar en la mayor parte de los ordenadores, pues posee soporte para más de 175 tipos de monitores y se conecta, como la mayor parte de las tarjetas gráficas actuales, a un *slot* tipo PCI.

Sus altas velocidades de refresco lo convierten en un dispositivo ideal para todos aquellos usuarios que estén preocupados por la fatiga visual. En efecto, con la resolución mínima, 640x480, su frecuencia de refresco es de 200 Haz, y con la máxima resolución que admite, 1280x1024 mostrando 256 colores, es de 75 Haz. Además, con una resolución de 800x600 muestra 16,7 millones de colores.

En resumen, es una de las mejores tarjetas gráficas aceleradoras que hemos tenido oportunidad de ver en nuestra redacción. Recomendable para usuarios preocupados por la apariencia gráfica.




**Nombre: Matrox Mystique**
**Fabricante: Matrox**
**Distribuidor: Mitrol S.A.**
**Precio: 27.890 Ptas.**
**Valoración: 85 %**



## CONNECTIX COLOR QUICKCAM

Comentamos aquí este dispositivo, además de por su calidad, porque este tipo de periféricos cada vez tienen más aceptación entre el público. Son pequeñas cámaras de vídeo digital y apariencia de tercer ojo.

FICHA:

**Nombre: Connectix Color Quickcam**
**Fabricante: Connectix**
**Distribuidor: W. W. Sales**
**Precio: 39.900 Ptas.**
**Valoración: 80 %**

Se trata de un pequeño soporte triangular sobre el que se asienta una cámara circular y diminuta. Con ella entregan dos utilidades: QuickMovie y QuickPict.

La primera te permite visualizar y capturar vídeo en tiempo real. Aparte de las opciones tradicionales en el manejo de imágenes, como número de colores, escala de grises, etc., tienes a tu disposición algunos efectos especiales, como *flip* o *mirror*. La secuencia de imágenes se grabará en formato .VFW (*Video for Windows*).




Con la segunda sólo puedes capturar imágenes fijas; puede guardarlas en formatos .BMP, .JPG o .TIF.

También puedes programarlo de manera que sea posible grabar un *frame* cada cierto tiempo.

Su mayor inconveniente es quizá que se conecta al ordenador mediante el puerto paralelo. Esto implica que tienes que desconectar la impresora, y además su radio de acción se ve limitado por la longitud de los cables.

En fin, un producto dedicado a usuarios de ordenadores con inquietudes en el campo de las audiovisuales.

# HIT PARADE

**El fabuloso programa Tomb Raider, comandado por la ninfa Lara Croft, su protagonista, se mantiene otro mes en lo más alto de la lista. El título, que llegó directamente a la cabeza de nuestra peculiar pirámide, tiene fuerza para seguir en ella.**

## Tomb Raider





Lara Croft y sus poderosas curvas se mantienen en el primer lugar de la lista un mes más... gracias a sus indudables encantos.

## Phantasmagoria II





Terror sobre todas las cosas nos ofrece Roberta Williams en la segunda entrega de este sangriento y entretenido título.

## C&C: Red Alert

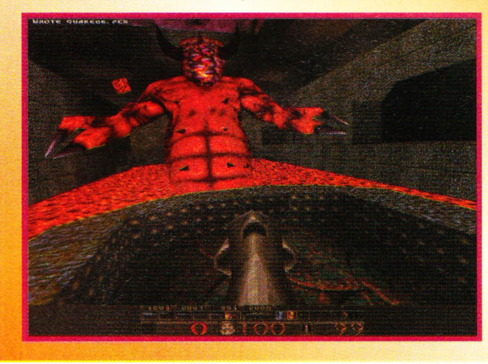




El terror rojo se cierne sobre Europa en la segunda entrega de Command & Conquer, la última elucubración de Westwood Studios.

## Quake





El último *Doom* de los chicos de id Software sigue teniendo tantos fieles como el primer día que llegó hasta esta lista.

## Larry VII

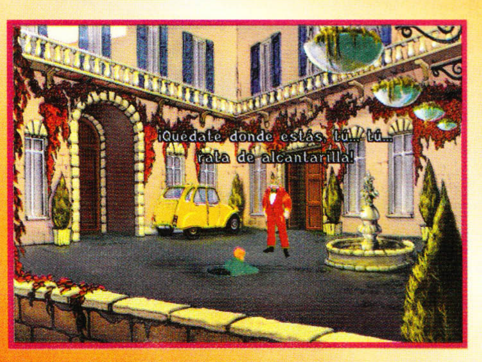




El individuo más ligón del mundo ataca de nuevo en su séptimo intento. Por lo visto estáis muy interesados en saber si lo consigue.

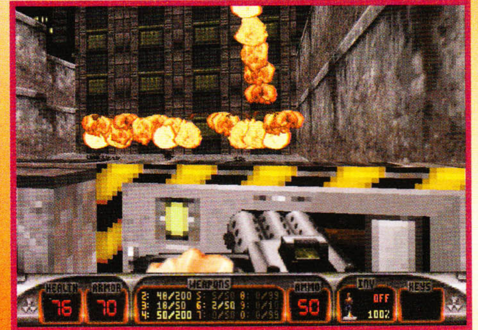
## Broken Sword






Los templarios siguen "dando caña" en nuestra lista en esta divertida aventura gráfica de la compañía Revolution.

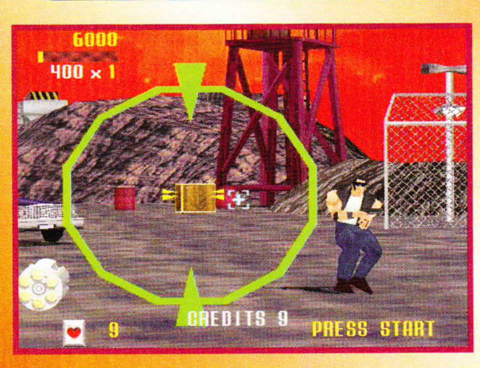
## Duke Nukem 3D 7 ↓



"Cachas" como ningún otro, Duke se mantiene en la brecha, a la espera de su actualización, certeramente llamada *Plutonium Pak.*

## Virtua Cop 8 N






Apunta, dispara y corre en un juego de mirilla repleto de ladrones, asesinos y demás gente de mal vivir. Ideal para justicieros.

## Links LS 9 ↓



El golf no es un deporte muy seguido en nuestras fronteras, pero con este juego seguro que ha ganado algunos adeptos.

## LOS MÁS VENDIDOS




Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.






## Z 10 ↓



El juego de estrategia de los Bitmap Brothers está muy cerca de fenecer en vuestras manos, pero todavía no lo ha hecho.

## GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 19

Estos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número Diecinueve de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- **PABLO BROTONS GÓMEZ (Cartagena, MURCIA)**
- **JOSÉ M. JIMÉNEZ PEÑATE (Las Palmas, GRAN CANARIA)**
- **ENRIQUE ALONSO PAÚL (Vitoria, ALAVA)**
- **DANIEL CARULL DELGADO (BARCELONA)**
- **EDUARDO RAMÍREZ RODRÍGUEZ (MADRID)**

## ¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestro lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

**PC PLAYER -Hit Parade-**
**C\ Aragoneses 7**
**28108 Alcobendas (MADRID)**




## SYNDICATE WARS

Si añades el parámetro **/m** al fichero PLAY.BAT del juego, de manera que al editarlo quede así: **@main /w /g /m**, cada vez que juegues pulsa la tecla "." (el punto) cuando estés equipando a tus agentes, y recibirás 10.000 créditos extra en tu cuenta. Puedes pulsar la tecla todas las veces que quieras. Tu Sindicato seguro que será el más fuerte a partir de ahora.

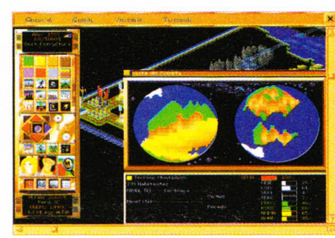





## AFTERLIFE

Si quieres obtener ayuda en este difícil juego de LucasArts, nada más fácil que introducir los siguientes codigos durante el juego:
**$@!** Te da diez millones de crédito, pero sólo podrás usarlo cinco veces; si no, aparecerá una Estrella de la Muerte, y acabará contigo.
**SAMNMAX**: Escríbelo tres veces (siempre en mayúsculas), y aparecerán los famosos Sam y Max con una sorpresita nada agradable.





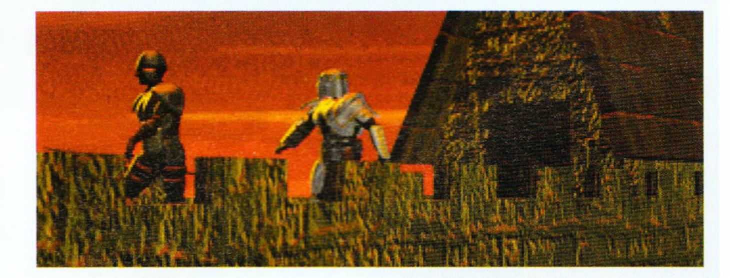
## WARCRAFT 2

Coincidiendo con el lanzamiento de la versión española de **Warcraft 2**, este mes además del comentario de esta versión y la demo de la versión inglesa, te ofrecemos los códigos que te permitiran avanzar sin problemas por la misma. Para poder usar estos códigos, pulsa la tecla ENTER para introducir el mensaje, y cuando acabes pulsa ENTER nuevamente. Los códigos valen tanto para el original como para el disco de expansión oficial.

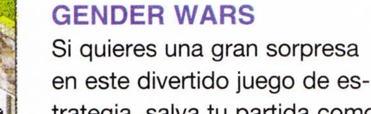
**IT IS A GOOD DAY TO DIE**: Invencibilidad
**GLITTERING PRIZES**: Otorga 10.000 unidades de oro, 5.000 de madera y de aceite.



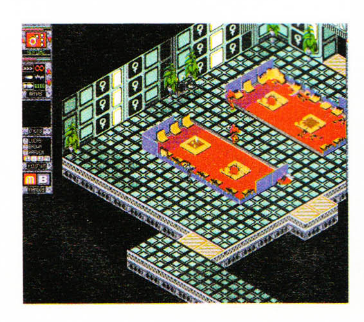
**VALDEZ**: 5.000 unidades de aceite.
**SPYCOB**: 5.000 unidades de aceite.
**HATCHET**: Obtienes la madera con sólo dos golpes.
**MAKE IT SO**: Acelera la producción.
**TITLE**: Aumenta la velocidad de tus unidades.
**NOGLUES**: Elimina las trampas mágicas.
**SHOWPATH**: Muestra todo el mapa.
**ON SCREEN**: Muestra todo el mapa.
**DECK ME OUT**: Mejorará todas las tecnologías que poseas.
**EVERY LITTLE THING SHE DOES**: Te concede todos los hechizos.
**UNITE THE CLANS**: Victoria instantánea.
**YOU PITIFUL WORM**: Derrota instantánea.
**NEVER A WINNER**: Nunca podrás vencer.
**THERE CAN BE ONLY ONE**: Te muestra el final del juego (uno por cada bando).
**TIGERLILY**: Emplea trucos de los humanos sobre los orcos, y viceversa.
**HUMANx**: Salta a la misión x humana.
**ORCx**: Salta a la misión x orca.
**FASTDEMO**: La demo comienza antes.
**UCLA**: Muestra el mensaje *Go Bruins!*.
**DAY**: Muestra el mensaje "FIEF".
**NETPROF**: Display láser.
**ALLOWSYNC**: Sorpresa.



## GENDER WARS



Si quieres una gran sorpresa en este divertido juego de estrategia, salva tu partida como **BUY A PLAYSTATION** de nombre, y recibirás invulnerabilidad y munición ilimitada. Ahora seguro que te acabas el juego sin problemas.









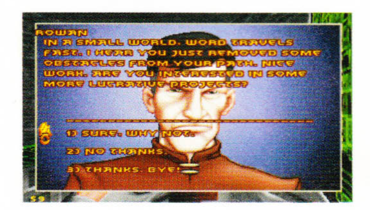

## STRIFE

Como cualquier juego tipo *Doom*, **Strife** cuenta con diferentes trucos que te permitirán realizar las más diversas acciones. Te ofrecemos tanto los trucos para la versión comercial como para la distribuida en shareware.

Versión Comercial:
**OMNIPOTENT**: Invencible.
**BOOMSTIX**: Las armas.
**JIMMY**: Todas las llaves.
**DONNYTRUMP**: Dinero y artefactos.
**PUMPUP**: Accesorios.
**GRIPPER**: Botas protectoras.
**RIFTxx**: Salta al nivel xx.
**TOPO**: Aparece todo el mapa del nivel.
**LEGO**: Cada vez que se usa otorga una pieza del Sigil.
**ELVIS**: Sin modo *clipping*.
**STONECOLD**: Mata a todos los enemigos del nivel.
**SCOOTx**: Teletransporta al punto x del mapa.
**DOTS**: Marcador de FPS (Frames por segundo).
**GPS**: Muestra coordenadas.
**SPINxx**: Salta a la musica xx (00-35).

Versión Shareware:
**STUFF**: Invencibilidad, todas las armas y llaves, y un teletransportador.
**IBGOD**: Invencibilidad.
**GUNS**: Todas las armas.
**LISTIT**: Accesorios.
**OPEN**: Todas las llaves.
**STIC**: Botas protectoras.
**MONEY**: Dinero.
**KILLEM**: Mata a todos los enemigos del nivel.
**SPIRIT**: Sin modo *clipping*.
**GOTOxx**: Salta al nivel xx (32-34).
**MOVEMEx**: Teletransporta al punto x.
**IDDT**: Permite visionar todo el mapa.
**ILIVE**: Modo autocuración.
**AIBRAIN**: Enciende la inteligencia artificial.
**IDMYPOS**: Coordenadas.
**IDMUSxx**: Cambia a la músicaxx (01-10).
**TIC**: Modo Devparm.







## PREGUNTAS Y RESPUESTAS

**P.** *Me he quedado atascado en la aventura gráfica* ***3 Skulls of the Toltec****. En vuestro A Fondo publicado en el número 19 poníais que se debía acceder al monasterio por la entrada secreta del mismo, situada tras la catarata del cañón, empujando los barrotes, pero por más que lo intento no puedo entrar por ella.*
**JAIME PEÑALARA PEREZ**
**(Móstoles, MADRID)**

**R.** Hemos comprobado que hay que hacer eso exactamente, por lo que no entendemos cuál es tu problema para acceder al interior del monasterio. Comprueba que no te has dejado ninguna acción anterior, y regresa a la catarata para intentar pasar. Es posible que todavía no hayas realizado algo, y por eso el programa no te deje entrar.

---

**P.** *Aunque tengo vuestra solución de Urban Runner, no logro pasar del principio, ya que el asesino siempre me pilla en las diferentes habitaciones detrás de la sauna.*
**JUAN RUBALLOS CUERVO**
**(Vigo, PONTEVEDRA)**

**R.** Tienes que ser bastante rápido en tus acciones si no quieres que te pille el asesino. Probablemente te quedas demasiado tiempo en una misma habitación y el malo te atrapa por eso. Prueba a moverte rápidamente para que no te pille. De todos modos debes tener en cuenta que sus apariciones son absolutamente aleatorias, por lo que lo tuyo puede ser un caso de absoluta mala suerte, por lo que deberás encomendarte al Santo Job, patrón de los Desgraciados y la Paciencia. Es broma... sigue los pasos descritos en el A Fondo y no tendrás problema.

---

**P.** *En el juego Broken Sword estoy intentando encontrar la llave para entrar en la habitación del hotel, pero cuando me acerco al mostrador a cogerla me detiene el recepcionista y no me deja atraparla.*
**TOMÁS RUIZ DE CASILLAS (MADRID)**

**R.** Para conseguirla, vete a hablar con Piermont sobre la misma y el asesino, y ella te ayudara a conseguir la llave tan difícil de obtener. Una vez que se vaya el recepcionista con la hermosa Piermont, podrás coger la llave del casillero, para así poder entrar en la habitación.

## ¡ESPERAMOS CON ANSIA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Nos gustaría que colaboraras con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego. También contestaremos todas tus preguntas.

**PC PLAYER -Trucos Mail-**
**C\ Aragoneses 7**
**28108 Alcobendas(MADRID)**




# CÓMO ACABAR TOMB RAIDER Y NO MORIR EN EL INTENTO...



**Acaba de comenzar una violenta carrera para llegar a la legendaria Atlántida. No pierdas más tiempo y desvela, con la esbelta Lara Croft, los secretos que encierra este genial título de Eidos.**

## NIVEL 1: Caves

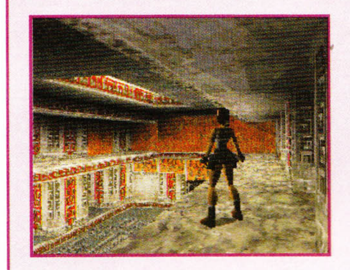


Encuentra el camino hasta los puentes y sal por la parte derecha del segundo. Salta la fosa y baja por las escaleras. En la siguiente habitación usa la palanca y corre hasta la puerta que has abierto. Registra la nueva habitación hasta encontrar la palanca que abre la gran puerta que tapa la salida.





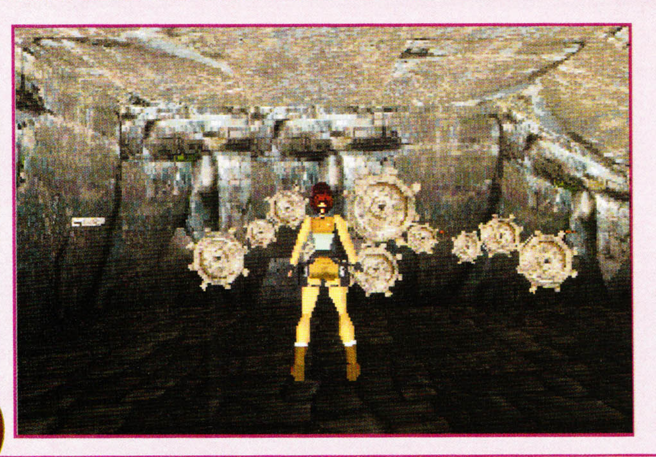
## NIVEL 2: City of Vilcabana





Desde el punto en el que empiezas ve hacia la izquierda hasta una gran habitación. Busca una puerta con una palanca a su lado y ábrela. Salta a otra habitación y, tras mover la piedra, coge la llave de plata y el ídolo de oro. Utiliza la llave de plata en la cerradura de la otra puerta de la gran habitación y entra en una sala con tres puertas. Ábrelas con ayuda de las palancas y sal del nivel usando el ídolo de oro.

## NIVEL 3: Lost Valley

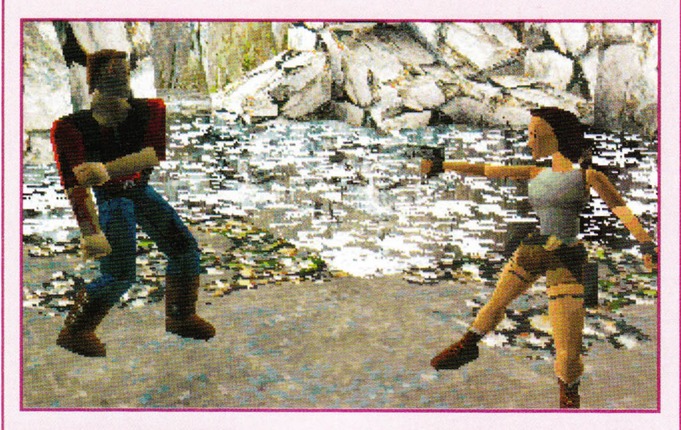


Deja que te lleve la corriente y cae por la cascada. Sal del agua, ve hacia la izquierda y sube la pared hasta el final para entrar en el valle. En él tendrás que matar a un T-Rex y encontrar tres ruedas dentadas; cuando las tengas, vuelve al punto de partida. Localiza un puente con un mecanismo en el otro lado. Pon las ruedas en la máquina , que cerrará el cauce del río. Sal por la puerta que hay detrás de la catarata.





## NIVEL 4: Tomb of Qualopec

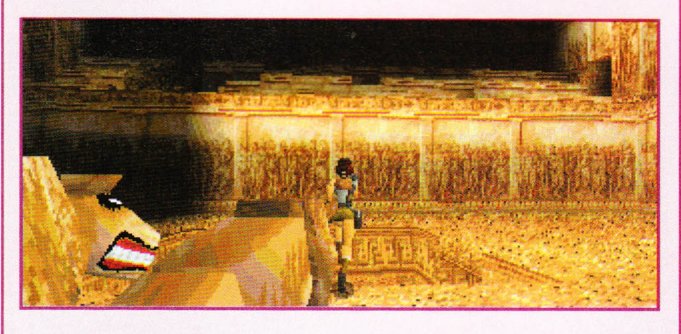






Usa la palanca de la derecha y atraviesa la puerta que se abre. Ahora tienes que resolver los *puzzles* de cada uno de los tres corredores. Estos *puzzles* consisten en encontrar un interruptor que abra una de las verjas del corredor principal. Corre por el nuevo pasillo y recoge la primera pieza del artefacto atlante. Vuelve a la catarata y lucha con Larson para terminar el nivel.

## NIVEL 6: Colosseum



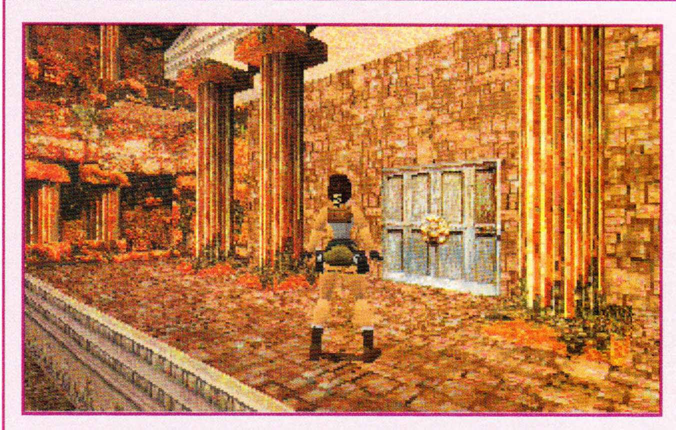
Tírate al agua y atraviesa el lago. Sube al segundo piso de la fachada del edificio que está frente a ti. Entra en la cueva de la derecha y encuentra la entrada al coliseo. Entra por la parte izquierda de la arena del mismo, deslízate por la rampa y activa los dos interruptores. Atraviesa el corredor y vuelve otra vez a la arena. Entra por la puerta de la derecha y abre la puerta de metal. Para lograrlo tienes que usar la palanca que está situada en la jaula de la izquierda. Gira a la derecha después de pasar por los pinchos y escala las rocas. Salta de roca en roca hasta que llegues al balcón del emperador.

Tienes que descubrir una palanca que abre tres puertas en las esquinas de la gradas y localizar la llave de plata para poder terminar con éxito esta fase.





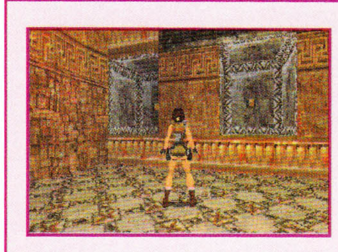
## NIVEL 5: St. Francis Folly



Empuja el bloque de piedra encima de los símbolos de omega que hay sobre el suelo. Entra en otra habitación y utiliza dos interruptores, luego sal por la cima de la habitación principal. Encuentra la palanca que baja el nivel del agua dentro del túnel. Esto te permitirá acceder a una nueva zona en la que deberás localizar las cuatro llaves que abren la puerta del nivel. Cada llave se encuentra escondida en una habitación dedicada a un dios griego.

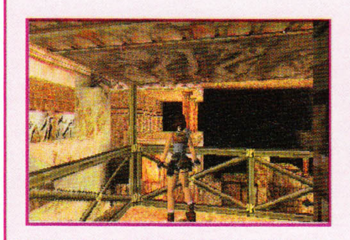


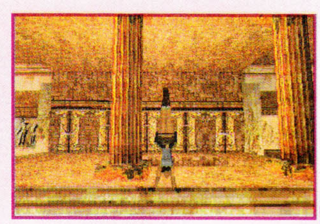
## NIVEL 7: Palace Midas



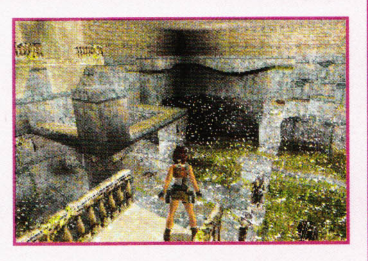


Sal del agua y ve hacia la derecha. Sube las escaleras hasta que llegues a una habitación que tiene cuatro puertas. Combina los cinco interruptores para abrir cada una de ellas y encontrar tres barras de plomo. Cuando las hayas conseguido, transfórmalas en oro con la mano de Midas que se encuentra junto al jardín. Coloca las tres barras de oro sobre los pedestales para poder salir.

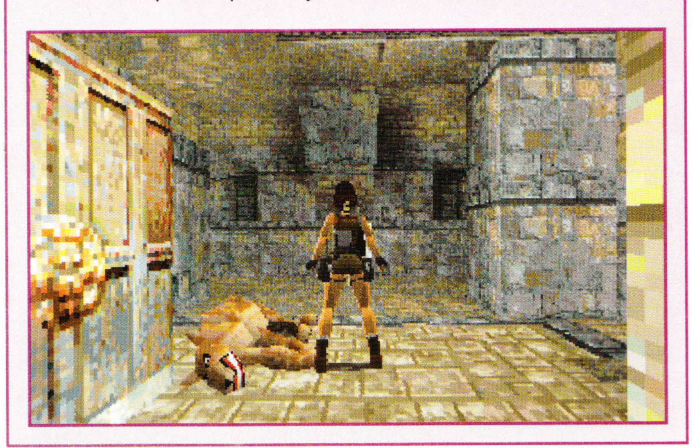




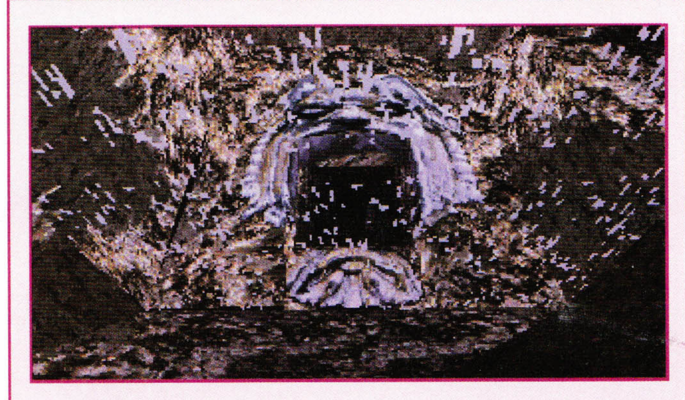
## NIVEL 8: Cistern



Consigue las dos llaves oxidadas y utiliza una en la puerta de la izquierda. En una de las siguientes habitaciones podrás conseguir la llave de plata. Ahora tienes que encontrar la palanca que te permite subir el nivel del agua. A continuación abre la otra puerta con la llave oxidada y consigue la llave de oro. Vuelve a la habitación principal y encuentra un pequeño túnel bajo el agua; entra en él y utiliza la palanca para abrir la puerta. Usa las llaves de plata para abrir sendas puertas y en la siguiente habitación utiliza la llave de oro. Tira del bloque de piedra y termina finalmente este nivel.

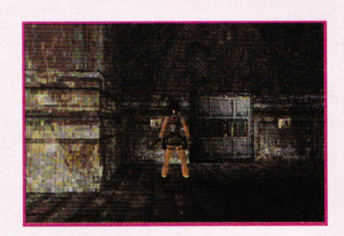


## NIVEL 9: Tomb of Tihocan



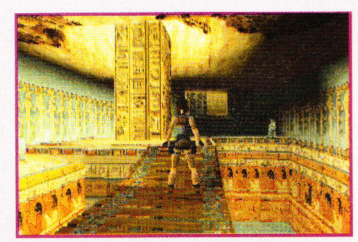
Bucea en el túnel hasta llegar a un interruptor que baja el nivel del agua. Úsalo y atraviesa la puerta para llegar a otro interruptor que activa una corriente de agua. Aprovéchate de la corriente para poder nadar a lo largo de todo el túnel. En la siguiente habitación sube hasta el nivel más alto y sal por el pasillo de la izquierda. Utiliza la palanca para volver a inundar el nivel. Coge la llave de oro de la habitación contigua y úsala. Nada un rato y consigue dos llaves oxidadas en la siguiente habitación resolviendo dos sencillos *puzzles*.

Una vez que encuentres la tumba, métete dentro de ella y elimina a Pier. Recoge la segunda pieza atlante y atraviesa la puerta para terminar esta segunda parte de la aventura.



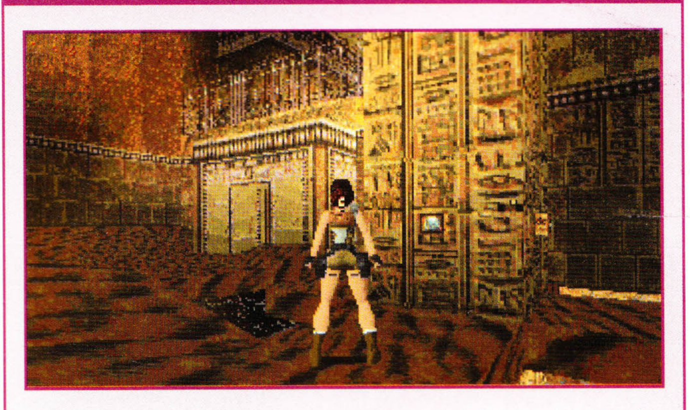
## NIVEL 10: City of Khamoon

En la parte posterior de la cabeza de la esfinge puedes recoger una llave de zafiro. Utilízala en el interior de la esfinge para abrir una puerta. Corre hasta llegar a una amplia estancia con una piscina y una estatua que tiene forma de gato. Introdúcete en el agua y resuelve los *puzzles*, que son necesarios para abrir el suelo alrededor de la estatua del gato. Descendiendo por el suelo recién abierto y coge otra llave de zafiro. Resuelve un nuevo *puzzle* para bajar la arena del desierto y sal del nivel gracias a la llave de zafiro.





## NIVEL 11: Obelisk of Khamoon

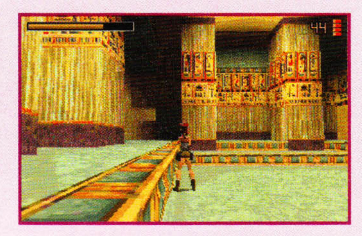


A partir de la salida, entra en una habitación con una serie de bloques que se pueden mover. Empújalos hasta que encuentres una llave de zafiro que te ayudará a abrir dos puertas. Ahora tienes que utilizar cuatro palancas para bajar otros tantos puentes. Cruzando estos puentes podrás recolectar cuatro artefactos. Cuando tengas los cuatro se abrirá una puerta bajo el agua. Nada por el túnel hasta que llegues a la esfinge. Coloca los cuatro artefactos en las caras del gran pilar y entra en el santuario.



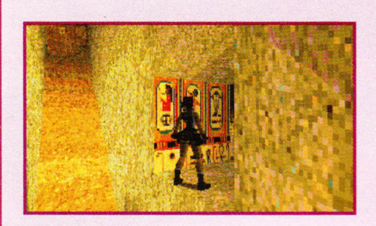


## NIVEL 12: Sanctuary of the Scion



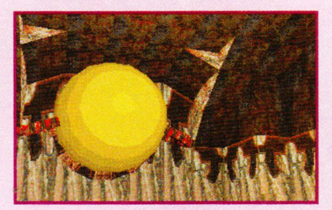
Sube las escaleras y escala hasta arriba. Debes encontrar dos interruptores. Uno está en la pared del acantilado. Cuando lo actives se abrirá una puerta. Para alcanzar el otro tienes que saltar de pilar en pilar para llegar a la cima y abrir la otra puerta en el acantilado. Detrás de cada una de estas puertas hay una llave. Si las usas en la cima de la cabeza de la esfinge abrirás una puerta entre sus patas.

Entra en la esfinge y sumérgete para buscar otra palanca que abre una puerta. Vuelve a la superficie para llenar los pulmones de Lara. Bucea de nuevo y consigue el escarabajo; úsalo para abrir la puerta del santuario. Ya en el él, mata a Larson y recoge la última pieza del atlante.



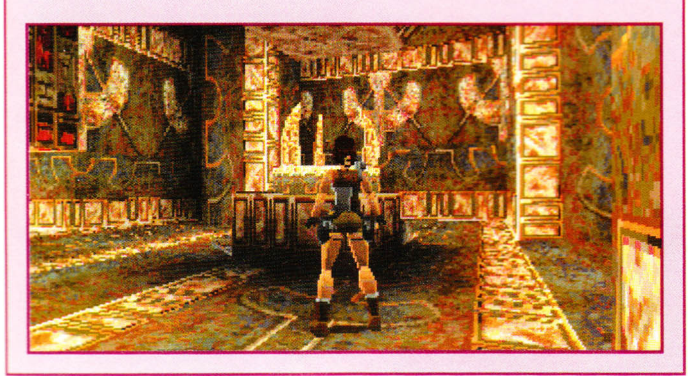
## NIVEL 14: Atlantis



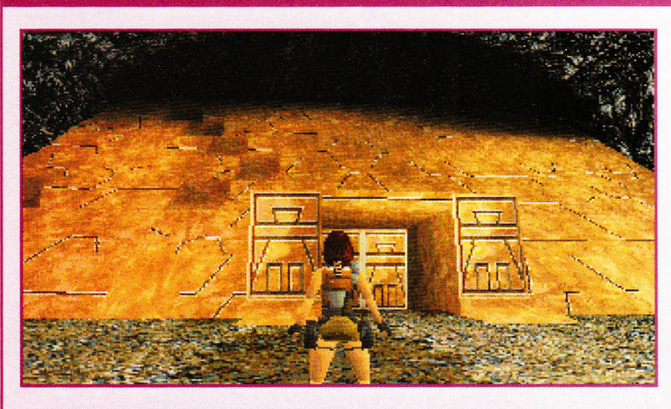


Al principio de este nivel tienes que usar una serie de interruptores para abrir la puerta central. Entra en la nueva sección y sube al nivel superior. Presiona varios interruptores y avanza hasta que llegues a una habitación con una versión alienígena de Lara. Este *alien* realiza movimientos simétricos a los tuyos. Para eliminarlo, abre la trampilla de la parte izquierda y luego alcanza la plataforma simétrica en el otro lado de la habitación. Sitúate en el lugar donde debería estar la trampilla y el *alien* caerá en la lava. La trampilla tiene un temporizador, por lo tanto si fallas tendrás que repetir la operación.

Atraviesa la puerta que se abre cuando muere el *alien* y continúa hasta una puerta que está rodeada por lava. Utiliza los interruptores de ambos lados para subir un puente y crúzalo hasta llegar a una nueva habitación. Debes darte prisa: el puente caerá si pierdes el tiempo y tendrás que volver a subirlo. En la siguiente habitación intenta coger el artefacto que arrebataron junto con las armas.

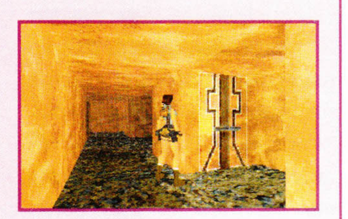


## NIVEL 13: Natlas Mines



En este nivel empiezas sin armas. Lo primero es recuperarlas. Nada bajo la cascada y utiliza el interruptor. Ve a la habitación con la máquina perforadora y encuentra un corredor escondido. Esto provoca que se abra otra puerta tras la cascada. En las siguientes habitaciones tras la catarata, recoge tres fusibles. Úsalos para bajar la cabina y recupera las pistolas. Mata al vaquero: tiene las magnun.

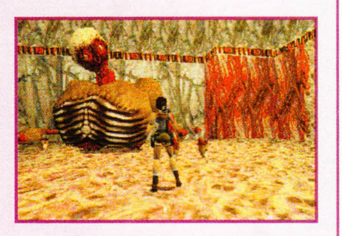
Salta hacia el interruptor, cae y agárrate. Continúa saltando sobre los pilares que salen de la lava hasta llegar a una habitación con cajas con TNT. Empuja una de ellas a otra habitación y usa un interruptor para abrir un pasadizo. Entra en la nueva habitación y elimina al chico del monopatín. Junto al cadáver están las ametralladoras.



Escala los pilares hasta la habitación adyacente. Empuja los bloques, activa tres interruptores y ve a la pirámide. Mata a Boldy y salta a la cima de ésta. Usa la palanca, coge la llave de la pirámide y entra en la Atlántida.



## NIVEL 15: The Great Pyramid



Nada más empezar tienes que matar a un monstruo enorme. Cuando termines con él se abrirá la puerta de la habitación y podrás continuar. Resuelve los siguientes *puzzles* hasta que llegues de nuevo a la habitación con el artefacto atlante. Dispara contra él y podrás abrir una puerta. Déjate caer por el agujero que está en la parte derecha del puente. A partir de aquí tienes que resolver varios *puzzles*, mientras esquivas piedras y evitas que te maten las cuchillas de las paredes, hasta llegar a una habitación con unas cuchillas y un poco de agua en el fondo. Corre por unas baldosas que se van rompiendo y salta en la piscina. Enfréntate a Natla y cuando acabes con él escápate de la pirámide.






# ORION BURGER

**Una cadena de hamburgueserías quiere incluir a la especie humana en su menú. Sólo tú puedes evitarlo. Demuestra que el hombre es un ser inteligente (esto es, sin duda, una misión imposible).**

Para demostrar que los humanos somos inteligentes debes pasar a lo largo del juego los siguientes cinco test: neuronal, supervivencia, percepción sensorial, lenguaje y lógico. Si fallas algún test volverás a empezar, pero sólo desde el último test fallado.



### TEST NEURONAL

En este primer test debes conseguir que tu cerebro aguante todo lo posible una descarga eléctrica. Para superarlo tienes que conseguir que el peluquero local te peine con una gomina especial que tiene en un mueble que él llama Lazy Susan y que está situado junto a la silla de barbero.

Para lograr que te ponga la laca tienes que variar la posición del estante superior de Lazy Susan. Sin embargo, primero debes conseguir que el peluquero se aleje de la barbería. Como el barbero se pasa la vida oyendo la radio, tendrás que hacer que la recepción sea mala para poder llevar a buen puerto el plan. Por tanto, sube a la azotea de la barbería y mueve ligeramente la antena parabólica.






Mientras el barbero está arriba, gira el estante de Lazy Susan y espera a que vuelva.

Pide un corte de pelo y cuando te pregunte si quieres gomina, responde que deseas gomina normal. Cuando termine de cortarte el pelo pídele que lo apunte en tu cuenta. Como no está muy convencido, en la siguiente opción de diálogo elige la frase que incluye la palabra *good*.

Ve a casa de tía Polly, pero no hables con ella de nada de momento. Recoge el dosificador de caramelos (*puz dispenser*) de la habitación de Wilbur; para arreglarlo hay que colocarle un muelle. Entra en el restaurante de Vera, quita el muelle de la trampa para ratones y úsalo en el dosificador.

Para poder superar el segundo test hay que conseguir ranas como las que tiene el chico que está pescando en el puente de madera. Si le das a Odie el dosificador, te dirá dónde guarda las ranas. Vuelve al restaurante y recoge las ranas congeladas que están en la máquina de hielo. Antes de irte, hazte con la correa del ventilador del coche abandonado junto al restaurante. En estos momentos ya estás preparado para superar la primera prueba, y además tienes los objetos necesarios para superar la segunda.








## TEST DE SUPERVIVENCIA

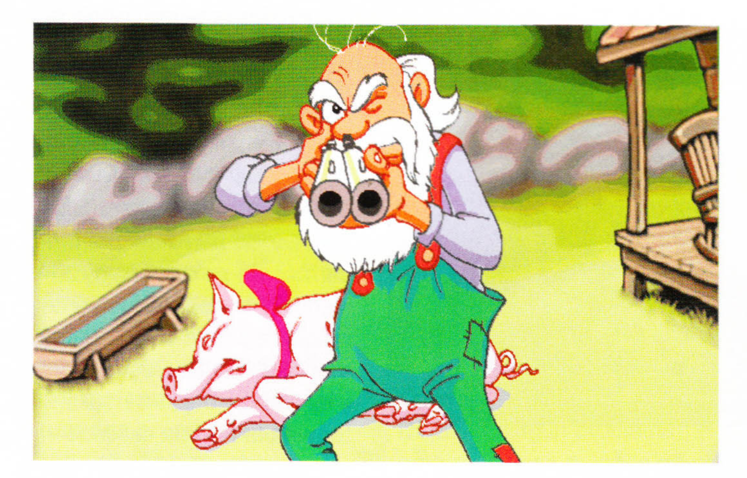
Nada más entrar en la jaula, los alienígenas te entregarán una pistola láser. Baja por el tubo de centro. En la siguiente habitación coge los cacahuetes y descongela las ranas con la pistola. Sube hasta las virutas de madera y muévelas para conseguir que los ratones se despierten; baja por el tubo de la izquierda y baja de nuevo. Colócate en la esquina derecha de la pantalla y espera a que los ratones se maten mientras intentan disparar a las ranas.

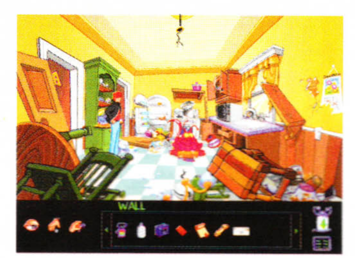
Sube al piso superior y dispara al contenedor de agua para enfriar el motor de la parte inferior. Baja otra vez y coloca la correa del ventilador en el motor. Con la ayuda del brazo que va unido al motor podrás hacer girar la rueda y abrir la puerta de salida.










Para poder mover el motor hasta las inmediaciones de la rueda tienes que tirar al suelo los cacahuetes y luego empujar el motor. Sal de la jaula y habrás conseguido superar el segundo test.

## TEST DE PERCEPCIÓN SENSORIAL

Ahora tienes que encontrar una hamburguesa dentro de las minas de una isla cercana al pueblo. Pero, en cuanto aparezcas, el dueño de la isla te pegará un tiro. La única forma de evitarlo es comprar la propiedad por los veinte dólares que tienes en el bolsillo. Sin embargo, de momento el precio de la finca es muy alto. Por tanto, hay que encontrar alguna manera de rebajarlo.

Sal del pueblo por el puente viejo y, dentro ya de la siguiente pantalla, mueve la señal del desvío y espera hasta que pase un camión. Este pequeño accidente ecológico provocará una brusca caída de los precios. Ahora tienes que dirigirte hasta el ayuntamiento y entrar en el edificio.

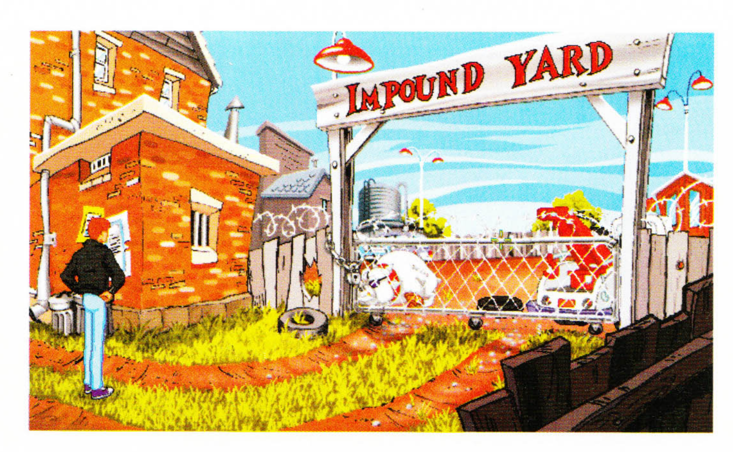
Llama a la puerta de la izquierda y di que quieres comprar un terreno. Cuando te pregunte qué cantidad piensas invertir, contéstale que por unos veinte dólares. Te dirá que es muy difícil que haya algo por ese precio, pero tú debes insistir. Firma el contrato que te ofrece y ve a casa de tu tía.

Abre el buzón y recoge la factura del teléfono y el silbato especial para perros. Entra en casa y ve hacia la cocina evitando hablar con tu tía. Para conseguirlo, elige la última opción dentro de las de diálogo. De la cocina tienes que coger el zumo de zanahoria, pero tu tía está en medio y no te deja alcanzarlo. Ahora llega el momento de hablar con ella. Menciona la factura telefónica y ella se irá de la cocina. Coge el zumo y ve al restaurante. Continúa hacia la izquierda y usa la lancha motora para llegar a tu nueva isla. Cuando el viejo se vaya, utiliza el transportador y prepárate para la tercera prueba.

De nuevo en la isla, recoge el trozo de hamburguesa que está en el suelo. Entra en la cabaña y coge la caja de cerillas de la mesilla que está junto a la cama. Sal de la cabaña y dale la hamburguesa al cerdo. Éste saldrá corriendo hacia la mina y encontrará la hamburguesa. Si sigues al cerdo, Wilbur no se atreverá a entrar en la mina; por tanto, ve a la parte trasera de la cabaña.








salón, coge algo de madera y enciéndela con el fuego del televisor. Sal por la ventana de la habitación de Wilbur al techo de la casa, coge las luces navideñas y mételas por el agujero del techo. Entra en la habitación de tía Polly y ponte los guantes de goma. Conecta las luces con el cable de teléfono; con esto lograrás freír al ultimo bicho y superar el penúltimo test.



Del alambique tienes que conseguir alcohol para que Wilbur pierda el miedo a entrar en la mina. Llena el depósito grande con el zumo de zanahoria. Coge la botella de la izquierda y colócala sobre la banqueta. Conecta el combustible y enciende el quemador con las cerillas.

Baja a la mina y haz que Wilbur se beba el zumo de zanahoria destilado. Cuando haya terminado se atreverá por fin a entrar en la mina. Una vez dentro, utiliza el silbato de perros para saber si te acercas o te alejas de Truffels, el cerdo. Cuando lo encuentres, usa de nuevo el silbato para que se vaya y recoge la hamburguesa de la sonda. Prueba superada.

### TEST DE LENGUAJE

Para vencer nuevamente debes exterminar a unas criaturas (*borks*) que han invadido la casa de tía Polly. Para lograr éxito tienes que fallar primero: debes volver a la tierra y encontrar un objeto de vital importancia. En el servicio de la casa de tía Polly recoge la tableta de laxante que, convenientemente, es muy parecida al chocolate. Ve al restaurante y mira a ver si hay alguna furgoneta en el aparcamiento. Si no hay nadie, da unas vueltas por el pueblo hasta que aparezca.

Cuando tengas acceso al aparcamiento, dale el laxante a Drumz; éste creerá que es chocolate y los efectos serán devastadores. Coge el amplificador del techo de la furgoneta y usa el transportador.

Para eliminar al *bork* del baño coge el patito de goma y colócalo en el báter. Tira de la cadena; cuando el *bork* se lance a recuperarlo, tira una vez más para librarte definitivamente de él. Entra en la cocina y espera a que el bicho se suba al horno; coge el rodillo del suelo. Cuando meta la cabeza en el horno, dale con el rodillo y enciende el microondas. Recoge los guantes de goma que cuelgan del armario y vuelve al servicio.

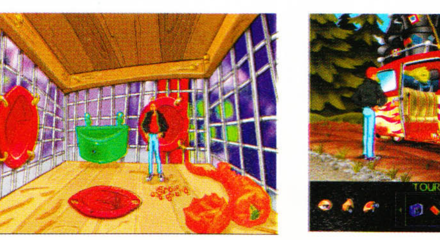
Coge la botella que antes contenía el zumo de zanahoria y llénala del agua jabonosa de la bañera. Baja al salón y echa el agua en la barandilla, para eliminar al siguiente *bork*. Baja al sótano y coge el calcetín sucio; colócalo en el escurridor (*wringer*) y escurre al *bork*.

Ve a la habitación de Wilbur y enchufa el amplificador a la televisión. Baja al

### TEST LÓGICO

En primer lugar, como en el caso anterior, falla en el test. Sal del pueblo por el puente y continúa hasta los límites de la ciudad. Detrás de un anuncio de la carretera está el sheriff con su ayudante, durmiendo en el coche de policía. Asómate por la ventana y coge las llaves del coche; abre el maletero y coge la cizalla. Cierra el maletero y devuelve las llaves al contacto del coche.

Vuelve a la nave para comenzar el último test. En esta prueba tienes que cumplir los deseos de los personajes que te vas encontrando. En primer lugar entrega el título de propiedad a Elmo, el viejo. Cuando desaparezca el borracho te dará un pescado y también desaparecerá. Sal por el disco que está a la derecha.



El siguiente paso que tienes que hacer es liberar al individuo de la cárcel usando la grúa. Sin embargo, el perro no te lo permitirá. Para librarte del perro, coloca el pescado en la rueda que hay junto al agujero de la pared. Cuando el perro esté atrapado, empuja la palanca de la grúa y engánchala en los barrotes. Vuelve a empujar los barrotes para crear un agujero en la pared. Coge el collar del perro y entra en la cárcel. Recoge del suelo el cuarto de dólar, vuelve al exterior y sal por el disco de la derecha.

En el restaurante ofrécele el collar de perro a Vipe, a cambio de su colección de discos. Pon los discos en la máquina del fondo y usa la moneda en ella. Cuando Vera y su marido dejen de bailar, termina la prueba saliendo por el disco central.

Observa los vídeos hasta que tengas la opción de hablar con Flumix. Conversa con él hasta que puedas preguntarle dónde está el congelador de comida. Cuando te responda podrás rescatar a una guapa alienígena y salvar a la humanidad del implacable exterminio a manos de la cadena de hamburgueserías Orion Burger.

A. L. MOZÚN

# SOS MAIL

**El frío ha dejado congelado a más de uno, pero aquí seguimos al pie del cañón para contestar esas sencillas preguntas que nos hacéis. ¡Por favor! Debéis esforzaros un poco más, que queremos ejercitar nuestros adiestrados y aguerridos cerebros de batalla.**

## DEMOS PARA WINDOWS 95

**En primer lugar he de decirles que es la primera vez que escribo a una revista/periódico, lo que dará una idea de lo que me interesa el tema. Que la presente se publique o no es lo de menos, lo que me importa es que no caiga en saco roto. El CD con demos es estupendo, mejor que si regalaran un juego o una utilidad, porque así sabe uno lo que compra, que las cajas de los juegos engañan mucho...**
**Ahora va lo que no me gusta: siguiendo lo que parece ser una tendencia del mercado bien definida, ustedes en sus demos requieren en muchas ocasiones Windows 95 por obligación. Y eso es lo que más me molesta, ya que no hay ninguna razón técnica para que un juego o una demo no pueda ejecutarse bajo MS-DOS. Las únicas razones que se me ocurren son de índole comercial. Podrán ustedes argumentar que las demos se las proporcionan las casas distribuidoras y que han de aceptarlas tal y como están, pero a mi me parece que a esas distribuidoras también les interesa que sus demos salgan publicadas en una revista tan especializada como ésta.**

JACINTO PARDO GARCÍA
(Chipiona, CÁDIZ)

**Respuesta:** Hemos querido publicar esta carta (lamentamos haber tenido que estractarla tanto), ya que es un problema que nos plantean muchos lectores.

Como usted mismo se responde en su carta, las demos se nos proporcionan para correr bajo ese sistema operativo, porque las versiones finales están diseñadas para ese Windows 95. Además, sí hay problemas técnicos, ya que Windows ofrece rutinas de programación que no son posibles bajo DOS sin realizar un arduo y oneroso trabajo por parte de los programadores. Todos sabemos que muchos juegos podrían funcionar perfectamente bajo DOS sin ningún problema, pero no somos quiénes para atacar los respectivos acuerdos comerciales de Microsoft con las distintas casas.

Estamos de acuerdo en que es una imposición, pero nadie puede luchar contra ella. Además es imposible lo que usted propone: las respectivas compañías no darían su autorización, y la revista no podría asumir el coste de reprogramar las demos para que funcionen bajo otro sistema operativo distinto del que fueron diseñados.

Por lo menos hay que reconocer, y no sería objetivo indicar lo contrario, que los últimos juegos para Windows 95 sí aprovechan plenamente las posibilidades de este sistema operativo.

## WINDOWS '97

**Tengo unas dudas que supongo que me podréis responder:**
**- He leído que Windows 95 pronto tendrá un competidor que será Windows 97. ¿Las demos que necesitan Windows 95, funcionarán perfectamente con la nueva versión?**
**- ¿Cómo puedo imprimir una imagen de un juego, por ejemplo, dos naves en lucha?**

DAMIÁN MARTÍNEZ SANCHEZ
(San Esteban de Llemana, GIRONA)

**Respuesta:** Todavía no se sabe la fecha de aparición de Windows 97, pero sí tenemos bastante claro que los programas de Windows 95 serán compatibles con el nuevo sistema. Seguramente no ocurrirá al contrario. Para imprimir una imagen, si estás bajo Windows, pulsa la tecla ImprPant, y pega el contenido del portapapeles en cualquier programa de dibujo.

## PREGUNTAS RÁPIDAS

**Tengo un par de preguntas sobre Mechwarrior 2: Mercenaries. ¿Funciona bajo MS-DOS o bajo Windows 95? En un 486/100, ¿cómo va?**

JUAN ANTONIO LUCENO
(Bujalance, CÓRDOBA)

**Respuesta:** Mechwarrior 2: Mercenaries funciona perfectamente bajo ambos sistemas, pero para poder gozar de todas sus posibilidades recomendamos un Pentium.

**Me gustaría que me dijeseis si va a salir o ha salido alguna versión PC de las recreativas Fatal Fury o King of Fighters en cualquiera de sus ediciones.**

JAVIER FERNÁNDEZ MARTÍN
(Alcorcón, MADRID)

**Respuesta:** Estos juegos de SNK no tienen versión para PC. Lo sentimos bastante, ya que eran muy buenos.

## ¡MÁS MADERA!

Queremos que nos "metáis caña". No preguntéis más los codigos de *Doom*, la edad de nuestras redactoras o el color de los ojos del jefe... Queremos preguntas interesantes y atractivas. En fin, ya debéis saber que esperamos vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

**PC PLAYER -SOS Mail-**
**C\ Aragoneses 7**
**28108 Alcobendas (MADRID)**

# MANGAMANIA

## 3X3 EYES 3 Parte

**Distribuidor: MANGA VIDEO**

Tras largo tiempo de espera nos llega la tercera entrega de la conocida serie *3x3 Eyes*, una de las mejores que hemos, podido ver en los últimos tiempos. Ahora se acerca el momento de la resurrección del señor de las tinieblas y, como ya habrás imaginado, la única persona que tiene capacidad para detenerlo es la valiente Pai. Esta nueva cinta se corresponde con los últimos capítulos editados de la serie,





con lo que advertirás algunos cambios importantes respecto a los cuatro capítulos que te ofrecieron en las dos primeras cintas aparecidas en España. El dibujo no ha variado mucho, pero más de uno se sentirá un tanto perdido al principio, cuando aprecie que muchas de las cosas que conocía han cambiado radicalmente.
Personalmente, tengo que decir que no me ha gustado mucho, pero los más nostálgicos de esta serie estarán realmente encantados con recuperar lo que ya considerábamos como perdido.

## NEKO 25

**Distribuidor: CAMALEÓN ED**

Nuestra querido Neko ha alcanzado veinticinco números. La mejor revista de *manga* española sigue en su línea, ofreciendo en sus secciones habituales, como Noticias, Tankoubon, Multimedia, Animania o El Rincón del Lector, la información más actual de nuestro querido mundo del *manga*, y no sólo de lo que ocurre en España, que por lo demás es mucho, sino también en Japón, Estados Unidos, o el resto de Europa, que sin duda es mucho más de lo que ocurre por estos lares.



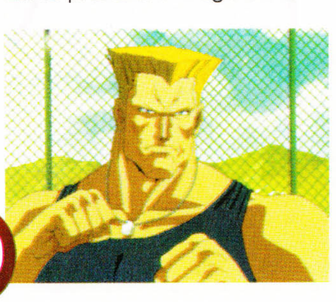

Entre los reportajes más interesantes que puedes encontrar dentro de las páginas de este número cabe destacar el dedicado a la conocida serie *Sailor Moon*, los *Anime Kids* del clásico *Dragon Ball*, o los comentarios de Mugen No Junin, o Landgrisser. Esperemos que sigan así otros 25 números más. Y felicidades por su calidad.



## STREET FIGHTER II

**Distribuidor: ANIME VIDEO**

Si hace no mucho tiempo comentamos en estas mismas páginas la cinta de la película de dibujos animados de Street Fighter, ahora le toca el turno a la serie basada en el mismo argumento. En la primera entrega de la serie que presentamos, encontrarás tres capítulos de la misma, en donde se te introduce a los personajes principales, destacando como protagonistas, por supuesto, a los conocidos Ryu y Ken. Hay que, por lo demás, aclarar que la serie es anterior a la película, y el estilo de dibujo y los personajes son completamente diferentes, con lo que ver estas cintas se nos antoja, cuando menos, como una sensación diferente.



La calidad es muy buena, y el argumento es bastante mejor que el del film, con lo que se convierte en serie altamente recomendable.

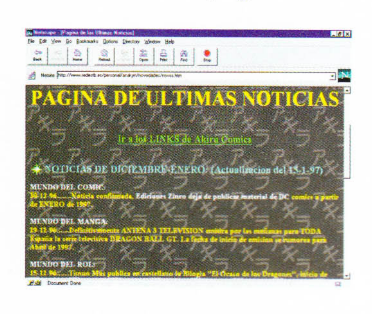


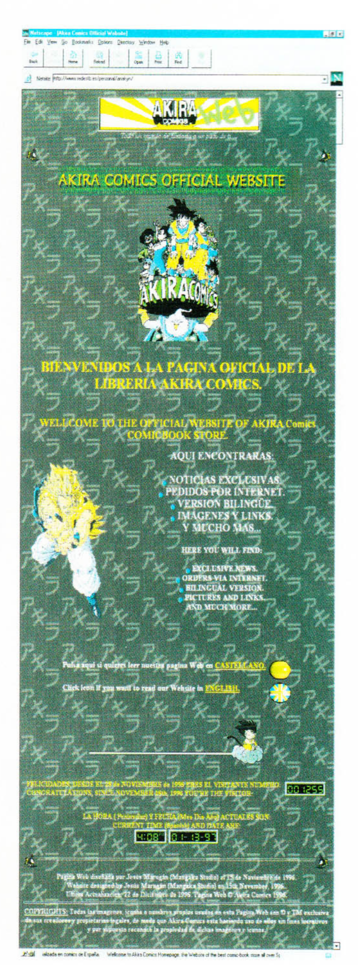


# PÁGINAS INTERNET

Las tiendas españolas especializadas también se anuncian dentro de la Red de redes. En la dirección que te ofrecemos más abajo, podrás encontrar unas interesantes páginas *web* acerca de los productos que ofrece esta tienda, además de poder realizar tus pedidos a través de Internet. Por otra parte, encontrarás noticias centradas en el sector, información acerca de la situación de la tienda, y una página con interesantes *links* que te llevan a otras páginas también relacionadas con tu tema preferido. Ojalá otras tiendas centradas principalmente en el *manga* tomen el excelente ejemplo de Akira Comics y se vayan situando convenientemente a lo largo y a lo ancho de la gran Red, cosa que hace falta. En efecto, hasta este momento, los ciudadanos españoles estábamos bastante abandonados en lo que se refiere al sector del cómic japonés. Es una pena que siempre nos perdamos lo mejor.



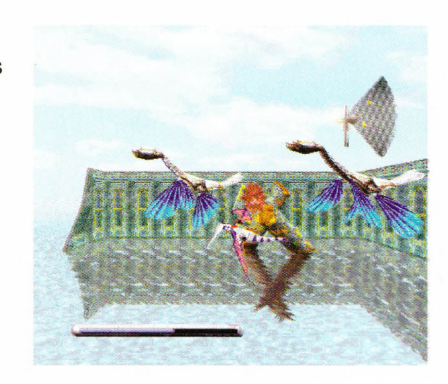




Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
**http://www.redestb.es/personal/anakyn.html**

# PRÓXIMO MES

Sega continúa ofreciéndonos conversiones para PC de los más interesantes productos de su videoconsola casera Sega Saturn. **Panzer Dragoon** es un nuevo ejemplo de esta política, y se trata de un título de lo más interesante. En este arcade surcaremos los vientos a lomos de un dragón, destruyendo todos los bichos que se pongan en nuestro camino.





## DIRECCIONES DE INTERÉS

**ARCADIA**
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

**BMG INTERACTIVE**
Avda. Madroños 27
28046 Madrid
Tfno. (91) 3880002

**COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4**
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

**ELECTRONIC ARTS ESPAÑA**
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

**ERBE/MCM**
C/ Méndez Alvaro 57, 3º
28045 Madrid
Tfno. (91) 5399872

**FRIENDWARE**
C/ Rafael Calvo 18, 2ºD
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

**NEW SOFTWARE CENTER**
C/ Tamarit 115
08015 Barcelona
Tfno. (93) 4241703

**PC TOP PLAYER**
C/ Aragoneses 7
28100 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

**PROEIN, S.A.**
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

**TOPWARE ESPAÑA**
Trav. Conde Duque 5, Bajo 1
28015 Madrid
Tfno. (91) 5478619

**UBI SOFT**
C/ Can Vernet 14
08190 Sant Cugat del Vallés (Barc.)
Tfno. (93) 5895720

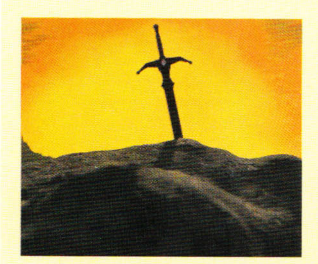
**VIRGIN ESPAÑA**
C/ Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367

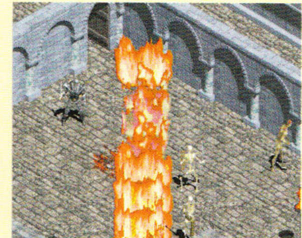
# PC TOP PLAYER

## ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

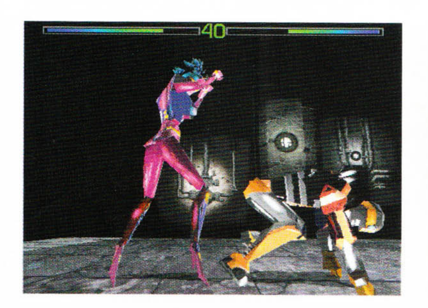
### DIABLO

Una certera muestra de rol, arcade y estrategia invadirá vuestros ordenadores gracias a esta estupenda demo, que te muestra las muchas virtudes que posee el último producto de la compañía americana Blizzard. Se trata de un programa medieval y diabólico.







### CYBERGLADIATORS

Sierra también ha querido introducirse de lleno en el duro mundo de la lucha con un nuevo título futurista que explora este violento campo a través de las 3D.



### VIRTUA COP

La demo de este estupendo arcade de mirilla, directamente venido desde las máquinas recreativas, encandilará a todos los usuarios con buenos reflejos.



### HYPERBLADE

El más violento Hockey sobre hielo jamás visto se desarrolla en un entorno futurista. Una versión del deporte sin ningún tipo de límites ni remordimientos.



### ADEMÁS...

FIFA SOCCER '97
WARCRAFT 2
KRAZY IVAN
DISCWORLD 2
MADDEN '97
PHANTASMAGORIA 2
C&C RED ALERT
SCREAMER 2
CRUSADER 2:
NO REGRET
BLAM! MACHINEHEAD
CURSO JUEGOS



### HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

Te ofrecemos en exclusiva la demo estrella de nuestro CD-ROM. Se trata del último gran título de la compañía New World Computing, que ha merecido por méritos propios ocupar tanto nuestra portada como nuestra sección Juego del Mes. Con esta demo podrás disfrutar de una fase completa del juego.



